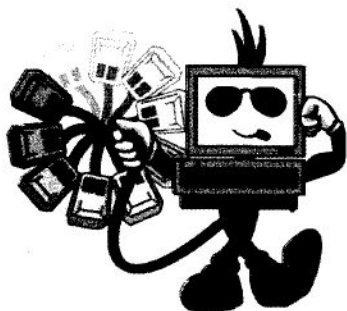
JAVA

NEWS: Directory Opus v5.5 - GRAFICA: Il nuovo Photogenics 2
PRODUTTIVITÀ: Cosa troviamo su Internet - INTERNET: Miami
REAL 3D: Usi e abusi delle Lens Flares, arriva Real 3D 4.0
DIDDATICA: Ultima puntata del corso di "C", iniziamo "C++" e JAVA
SHAREWARE: Gli ultimi rilasci... LIGHTWAVE: La rubrica e il tutorial
A PROPOSITO DI: Customizzare per non morire...
SU CDROM: Tutte le FAQ di JAVA in formato HTML

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l. viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfragnini

editoriale

Crisi esistenziali

Ma Enigma Amiga Run esiste? Diremmo di si malgrado qualche saccentone voglia farci credere che siamo estinti. Un certo Max Reynaud che si dice innamorato dell'Amiga ha dichiarato su una rivista inglese (CU Amiga) di essere l'ultimo giornalista a trattare il prodotto Amiga in Italia. Questo Max, direttore di un nota rivista per videogiochi italiana, ha cercato spero inconsapevolmente di mandare in fumo il lavoro di noi tutti. Una dichiarazione afrettata come quella rilasciata da questo personaggio può avere effetti devastanti. Una nota software house inglese come la Digita ci ha chiesto il perché della nostra "chiusura".
Speriamo che la prossima volta, il signor Max, prima di parlare faccia un giro in edicola dove troverà ben 4 riviste Amiga italiane di cui una con CDROM.

Ma tuffiamoci in questo numero settembrino carico di novità.
Negli ultimi giorni sono stati rilasciati molti prodotti tra questi citiamo MIAMI che è una vera rivoluzione. Con MIAMI la configurazione Internet non è più un problema, il programma fa tutto da se (script compresi) e dopo circa cinque minuti dalla scompattazione si è già pronti a navigare nella rete.

L'altra novità di questo numero è l'inizio di due nuovi corsi di programmazione. Uno dedicato a JAVA ed uno alla programmazione ad oggetti.
Il CD-ROM di questo mese contiene anche la MUI 3.6 e MCP 1.21 oltre a tanti altri programmi. Abbiamo lavorato molto per realizzare tutta la documentazione del CD-ROM in HTML. Vogliamo ancora ringraziare i lettori che si adoperano per migliorare il nostro prodotto con donazioni di software autoprodotto o con immagini.

Enigma Amiga Run c'è... Malgrado Max Reynaud.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Enigma AMIGA RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI

LIGHTWAVE

CD-ROM

PROGRAMMAZIONE

http://www.skylink.it/ear/main.html

SETTEMBRE

78

Direttore:
Michele Iurillo

Redattore:
Maurizio Bonomi

Hanno collaborato:
Alessandro Tasora
Giuseppe Ligorio
Marco Milano
Roberto Bisconcini
William Molducci,
Paolo Griselli
Harry Haller

Distribuzione:

Impaginazione:

Stampa:

Disk Mastering:

Realizzazione copertina:

Clip Art:

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:

URL: http://www.skylink.it/ear

16/08/1996
23/08/1996

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

La posta dei lettori

a cura di ***Harry Haller, Michele Iurillo*** *e* ***Maurizio Bonomi***

Il CD dell'innominato

Salve!
Finalmente ho installato un lettore CDROM e mi sono potuto gustare a pieno l'ultimo vostro CD, nonché rivedere quelli "vecchi". Noto che c'é molta meno "duplicazione" che non in precedenza e trovo che le utility installate siano veramente una cosa ottima!
Anche le funzioni di ricerca e visualizzazione stile aminet sono decisamente comodi. A questo proposito vorrei però far notare come vi sia qualche problema con i nomi dei dischi. Innanzitutto l'ultimo CD si chiamava 'Unnamed' il che non è proprio il massimo.... Inoltre vi sono dei riferimenti a CD passati. I casi sono due:

a) Vi siete dimenticati di cambiarli. Allora è una cosa da poco e penso che provvederete al più presto.
b) Devo iniziare a fare CD swapping. Questo, se permettete mi sembra pazzesco!

Inoltre vorrei farvi notare che non è opportuno fare supposizioni sul nome dell'handler, io uso ad esempio 'CD1:', penso che volendo riferirsi alla directory radice sia sufficente usare ":Miadir/altradir/Miofile".
A parte questo mi interessa abbastanza il discorso Unix e mi piacerebbe che magari nei prossimi CD vi fossero gli aggiornamenti di Linux.
Per quanto riguarda la rivista direi che ci siamo, solo penso che mi piacerebbe che si facesse più riferimento a Real3D, inoltre visto che ormai il PC imperversa sarebbe forse utile sapere qual'é la situazione nel confronto stato dell'arte x Amiga vs. stato dell'arte x PC. In particolare sarebbe interessante avere qualche notizia più in dettaglio (da tecnici insomma) a proposito di 3DStudio.
Saluti e ancora complimenti per il vostro lavoro,

Simone Avogadro
simonea@ing.unico.it

Il confronto continuo con i lettori è per noi stimolante. Da una parte possiamo vedere se gli sforzi degli ultimi mesi sono stati vani, dall'altra possiamo calibrare il nostro prodotto per portarlo sempre più vicini a coloro che vantano più diritti sulla rivista: i lettori appunto.
Alcuni CD-ROM di Giugno hanno effettivamente questo problema. Durante la duplicazione industriale ci deve essere stato qualche imperfezione Anche le copie arrivate in redazione avevano questo problema. Non essendo rientrati in possesso del master dopo la duplicazione non sappiamo se il problema si sia presentato per un errore di masterizzazione (Master ISO a volte non perdona...) o per altre cause. Fortunatamente tutto è facilmente risolvibile con un semplice assign... (potenza dell'AmigaDOS).
Per quanto riguarda il nome dell'handler decliniamo ogni responsabilità. Chi realizza il master (il bravo Maurizio Bonomi) è come il sottoscritto un appassionato utilizzatore di MCP. Programma tanto utile quanto ficcanaso. Ha la brutta abitudine di cambiare i "connotati" alle icone. Nelle prossime masterizzazioni ci preoccuperemo di disinserirlo.
Real 3D ha un buon spazio così come Cinema4D e LightWave, non possiamo monopolizzare la rivista su un prodotto (ci servirebbero due o tre Tasora.. ed è già stato difficile trovarne uno...). Per non parlare degli accenni a 3D Studio. Sarebbe la rivoluzione.. E noi chiediamo solo di poter lavorare in pace.
Grazie per i complimenti.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Posta elettronica: IRC vietato ai PC

Gentile Michele Iurillo,
sono Enzo, le scrivo per informarla di una cosa sperando che possa essere di suo interesse. Riguarda le "chiacchierate" che si possono fare su internet collegandosi agli appositi siti ed in particolare ad AMIGAITA al quale, io ed un mio amico, abbiamo fatto una visitina dopo aver letto della sua apertura su un numero di EAR.
Premetto che, per ora, non possiedo un modem e quindi per collegarmi devo recarmi in un locale dove hanno installato un servizio di accesso ad INTERNET usando, come terminale per il collegamento, un IBM Aptiva.
Innanzi tutto c'é un tipo con il soprannome di Javill che appena si accorge di qualcuno che sta usando un PC lo butta fuori.
Questo non va bene e oltretutto non da neanche il tempo di spiegare per-

Interessante iniziativa di Planet, un service provider milanese specializzato in connessioni Amiga. A tutti i lettori che presenteranno una copia di Enigma Amiga Run all'atto della sottoscrizione dell'abbonamento verrà effettuato uno sconto e verrà consegnato un CDROM con tutto l'occorrente per la connessione. http://www.planet.it

E' da poco online la pagina dedicata all'editor HTML per Amiga Web Plug (giunto alla versione 1.1) l'autore spagnolo da una dimostrazione di quello che si può creare con il suo programma (disponibile in Aminet).

http://www.arrakis.es/~axe/stv/index.html

Tutti i plug in per Ibrowse sono a disposizione raccolti su questa pagina internet.

http://home.eznet.net/~wingell/ibrowse/

La Phase 5 continua il suo lavoro sulla scheda PowerPC. Tutte le ultime informazioni sono disponibili in rete all'indirizzo:

http://www.phase5.de/devsupport/ppcboarde.html

Il giorno 1 Settembre 1996 la pagina di Enigma Amiga Run ha raggiunto i 5000 contatti per festeggiare l'evento annunciamo il rilascio della versione 6.0 del Web. Presto verrà aperto un mirror della pagina al seguente indirizzo:

http://www.cvc.to.it/ear/main.html
http://www.skylink.it/ear

segue da pag. 6

ché, si sta usando un PC.
Il comportamento di questa persona è una pubblicità negativa al mondo di Amiga, ed è sintomo di poca serietà.
Non voglio dire che il TWOA (il canale che abbiamo aperto "The World of Amiga" e di cui le ho accennato in una precedente mail) sia migliore, ma noi abbiamo ospitato anche gente che usa il PC e con la quale abbiamo parlato tranquillamente senza mandare a quel paese nessuno. Le propongo di provare ad entrare in AmigaIta usando un PC così si renderà conto di persona (chiaramente non dovrà dire chi è realmente). La ringrazio per la pazienza dimostarta nel leggere questa lettera, la saluto e VIVA AMIGA!

Enzo

Sarò sincero, vista la mia poca dimestichezza con IRC non ho potuto controllare quanto da lei affermato. Rivolgo un appello al signor "Javill" perché permetta l'accesso a tutti quei poveri amighisti costretti a usare un PC per connettersi alla rete. Anche io spesso uso un PC per Internet... Se no a cosa serve un PC?

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Posta elettronica: Qualche problema, qualche risposta

Egregia redazione,
vorrei accodarmi al lettore che nello spazio posta dello scorso numero ha sollecitato uno spazio nel CD contenente programmi di utilità orienbtati al WB. Una specie di Workbench Enchanter CD un po' più limitato e sempre presente per tutti i nuovi lettori sprovvisti dei numeri precedenti.
Inoltre perché nel secondo numero con CD menzionate MagicMenu e poi non lo inserite? (Io uso ancora una vechia versione)
Inoltre sarebbe bello vedere dei catalogs dotati però del relativo programma : es SwazInfo. Ci sono i catalogs italiani ma lui no!
Lodevole poi l'iniziztiva da lei citata dei programmi datati disribuiti in edicola: occhio però a infilare sul CD anche le patch necessarie.
Nella simpatica edizione natalizia di Enigma ho trovato Nippon safes inc., peccato che non voglia saperne di girare sul 4000! Come faccio ?
Una nota dolente che non riguarda la rivista: a mio, parere alla New Video ci sono ben poche persone che capiscono qualcosa di Amiga : tutte le volte che ho chiesto informazioni mi ha sempre risposto una signora che benché probabilmente sia insuperabile a impacchettare e spedire gli ordini, di hardware non ci capisce una se..riale. Solo una volta ho trovato un tecnico un po' più competente (che NON era il marito della signora) Con un simile distributore siamo conciati peggio che mai. Spero di essere smentito con i fatti in futuro.

Ricki Gallino
gallino@odino.unipv.it

Sono sempre di più i lettori che ci chiedono di aggiungere un cassetto nel CD-ROM contenente tutte le utilità del caso. Chi realizza il CD-ROM è stato già avvertito ora non ci resta che aspettare e vedere già sul CD-ROM di questo mese qualche piccolo passo avanti.
Per quanto riguarda le incongruenze tra quanto segnalato sulla rivista e quanto realmente a disposizione sul CD-ROM non possiamo che ripetere che presteremo più attenzione in futuro.
Nippon Safes fu un vero regalo di Natale anche per noi. L'editore varò l'operazione a sorpresa e non ci fu tempo per preparare e provare il prodotto. Anche sul 4000 della redazione non c'é stato verso di veder funzionare a pieno regime il prodotto.
Non condividiamo infine il parere sulla New Video semplicemente perché non è da una telefonata che si giudica un servizio. Aveva mai provato a chiamare la Giunti? E la Commodore? La New Video ha una struttura piccola ma efficace ed è solo grazie a questa piccola ditta se siamo riusciti a vedere un A4000 Tower "dal vivo".

Harry Haller
ear@skylink.it

SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. La rubrica della posta è l'unica parte della rivista dove voi lettori potete dare sfogo al vostro "estro". Inviateci anche immagini o altro se volete rendere più simpatico questo angolo di rivista.

Scrivete a:
ENIGMA AMIGA RUN
C/O G.R.EDIZIONI
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

Fidonet: 2:331/101.12
Internet: ear@skylink.it

Siamo anche raggiungibili su World Wide Web:
URL: http://www.skylink.it/ear/main.html

Posta elettronica: Amiga si, ma che sia Power!

Gentile redazione di EAR,
ho letto fra le vostre pagine che Viscorp ha intenzione di produrre PowerAmiga a costi molto appetibili, ponendo che ne abbiate visto qualcuno all'opera, pensate valga la pena di passare ad una macchina tanto potente ma anché tanto diversa dal Motorola da richiedere una revisione di buona parte del software, specie di quei programmini tanto cari alla comunità
Amiga come MCP, e così via, che sono utili proprio perché sanno come cavare il massimo dalla CPU ?

Io ho un amico che tre mesi fa ha acquistato un Mac Performa con processore PPC 603 a 100Mz e 16Mb di Ram, ebbene il System che ha, lui gira tranquillamente anche su ShapeShifter poiché non è ottimizzato per PowerPC, e vi giuro che è più

stabile ShapeShifter del suo MAC originale. Questo è l'esempio, a mio parere, più eclatante di quanto sia importante il software (specie per gli utenti Amiga che il software se lo devono fare da soli, spesso a tutto vantaggio della qualità).

Certo credo che una ventata di rinnovamento anche sull'architettura della macchina sia importante, ma continuo a credere più nel buon vecchio 680x0 magari 68060 che sembra gia aver riscosso un buon successo, di vendita e di critica. Comunque il PowerAmiga, o come si chiamerà, sarà molto gradito dai professionisti e questo è gia un buon motivo per mettere in commercio una macchina con l'interfaccia benevola dell'Amiga e una potenza di calcolo paragonabile alle ostiche WorkStations con OS UNIX.

Nel salutarvi vi faccio i migliori auguri (siete grandi, continuate così !)

Pierpaolo (DeeFlu)
s186871@ing.unipi.it

Effettivamente anche io ho un amico con il Mac. Un amico che quando ha visto il mio A4000 far partire in quattro secondi netti il sistem 7.5 per poco non sveniva. Ha cominciato a sudare è a singhiozzare frasi del tipo: "non è possibile, non è giusto, non ci posso credere, qui c'é la gabola" e via dicendo.
In effetti il PowerPC sui Mac ha dato qualche problema all'inizio ma con le release successive del sistema i problemi sono stati ridotti all'osso.
Anche il nostro AMIGA avrà qualche problemino con le eventuali prossime release del sistema operativo. Si parla già di un 4.0 in circolazione tra i beta tester dove la presenza più significativa e la libreria OpenGL.
Staremo a vedere. Qualsiasi cosa voglia fare la Viscorp a noi va bene. Purché la faccia!

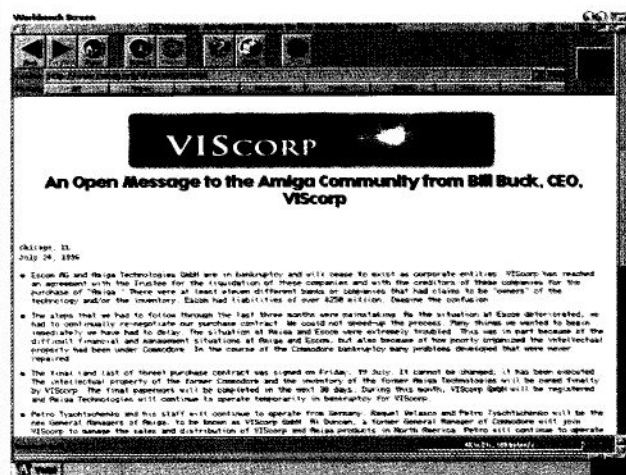
Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Novità dal mondo Amiga

a cura di ***Harry Haller*** *e* ***Michele Iurillo***

Lettera aperta di Bick Buck (CEO della Viscorp) alla comunità Amiga

Chicago, 24 Luglio 1996

Escom AG e Amiga Technologies sono in bancarotta e cesseranno di esistere come aziende. Viscorp ha raggiunto un accordo con il liquidatore di queste due aziende e con i loro creditori per l'acquisizione del marchio Amiga.
C'erano diverse banche potevano dichiararsi peoprietari della tecnologia e dell'inventario. Escom in questo momento ha debiti per 250 milioni di dollari ... Potete immaginare la confusione...

Le trattative che si sono susseguite in questi tre mesi sono state condotte in maniera adeguata. La situazione alla Escom è deteriorata, noi abbiamo dovuto rinegoziare continuamente i nostri accordi. Per questo non potremo accelerare il processo anche se era nostro desiderio iniziare subito con una serie di interventi. Si dovrà aspettare. La situazione di Amiga Technologies e di Escom è seriamente problematica.

Alla fine però abbiamo firmato un contratto preliminare il 19 Luglio 1996 (il numero di Luglio/Agosto di EAR era già in edicola ndr). Questo contratto non potrà essere ritirato o cambiato. Ora la proprietà del marchi Commodore e Amiga Technologies (insieme all'intero inventario macchine) è della Viscorp.

Gli ultimi ritocchi e il foglio di lavoro verrà completato nei prossimi 30 giorni. Durante questo periodo, una nostra filiale tedesca (Viscorp Gmbh) verrà aperta per permettere ad Amiga Technologies di operare anche in condizioni di bancarotta.

Petro Tyschtschenko ed il suo staff continueranno ad operare dalla Germania, Raquel Velasco e Petro saranno i nuovi General Managers dell'Amiga conosciuta come VIScorp Gmbh. Al Duncan (ex Commodore USA) si occuperà della vendita e della distribuzione dei prodotti Amiga e Viscorp per il nord america.
Raquel è alla ricerca della giusta persona per riorganizzare la sezione europea.

Il team di ingegnieri Viscorp e AT saranno messi in grado di lavorare insieme per ottenere il massimo e per rispettare le scadenze che avevamo già comunicato a Tolosa.

Non aspettatevi miracoli dalla Viscorp... ma qualche progresso.

Grazie
Bill Buck

C'é del nuovo in "padania"

Harry Haller (ear@skylink.it)

E' ufficiale la **New Video** di Limbiate è diventata distributrice ufficiale dei prodotti **Amiga Technologies** per l'Italia. A detta degli operatori della azienda padana il contratto dovrebbe essere di esclusiva e permette la vendita ai privati e ai rivenditori. Questi sono dettagli per noi. Non ci interessa sapere chi è più o meno autorizzato da Petro, a noi interessa sapere chi ha le macchine in stock. E non chi fa una campagna pubblicitaria dicendo che le ha e poi ti propone un A500 usato con il Workbench 1.2.

Mi sono recato alla New Video e parafrasando il mitoco "Rolando" ho gridato il mio "non ci posso credere". A Limbiate le macchine ci sono. Ho visto con i miei occhi decine di monitor 15 e 17 pollici (uno è già prenotato), **Amiga 4000Tower** a palate (ne ho contati più di una decina) per non parlare di tutto il resto prodotti **Phase 5** e le mitiche schede **Apollo** tra cui la leggendaria **060** a **66Mhz** (dal costo inferiore ai due milioni).

A proposito di Phase 5 vediamo le caratteristiche dell'ultima scheda grafica per Amiga: la **Cybervision64/3D**!

La grossa novità è il ritorno del bus zorro II che permette l'utilizzo della scheda non solo ad utenti di A3000 e A4000 ma anche ai numerosissimi *(soprattutto in Italia ed in Germania)* utenti di A2000.

Il chip grafico è il mitico "Virge 3D" il meglio della produzione S3.

Il processore è in grado di realizzare internamente complessi calcoli 3D oltre a vantare un veloccissimo texture mapping hardware. Per poter usufruire della potenza del nuovo processore verrà realizzata una apposita libreria chiamata Cybergraphx 3D. La scheda avrà la possibilità di ospitare chip MPEG. Il prezzo in Germania si aggirerà intorno ai 499 marchi con 2 Mega di VRAM e di 599 marchi per 4MB di VRAM. L'espansione MPEG verrà commercializzata a 349 marchi.

Insomma se non ci penserà la New Video o qualche altro importatore italiano mi toccherà tornare in Germania per procurarmene una.

Vediamo tutti i prodotti che sono disponibili presso la NewVideo:

Gli Amiga 1200 con HD da 260MB con garanzia Amiga Technologies, gli Amiga 4000T con opzione 68060 (non ufficiali?), Simm 72pin a prezzi da svenimento, Apollo 620, Apollo Turbo 1220, Apollo 2030, Apollo 4040, Cyberstorm (quella nuova tutta un pezzo...); Blizzard eppoi i monitor! Quello a 17" pollici è spaziale (é anche l'unico genlock compatibile). Ci sono anche diverse soluzioni CDROM per il 1200 (con PCMCIA o ATAPI).

Qualche novità anche per il software. La NewVideo distribuisce la versione italiana di **Shape Shifter 3.5** (??!!) con la documentazione in italiano (cioè con l'Amiga Guide di Shape Shifter interamente tradotto) e con tutto il materiale preinstallato in un hard disk file (per la gioia di chi non ha i drive HD...). In questo Hard Disk file sono presenti una serie illimitata di utility shareware MAC per la gestione del CDROM, QuickTime e non solo.

Il prezzo? Intorno alle 150.000 lire (compreso di Sistem 7.01 in Italiano). Forse verrà adirittura realizzata una versione in CDROM distribuita solo dalla New Video. E' in fase di ultimazione la versione 4.0 di ShapeShifter che sarà la nuova rivoluzione. Le migliorie sono dedicate essenzialmente ai possessori di schede grafiche e di processori 68060 (qualche voce maligna dice anche per le schede PowerPC).

Ma il bello deve ancora venire. Stiamo parlando di **PCTask4** capace di far girare adirittura Windows95 e WindowsNT! emulando il CDROM PC da Amiga e la Sound Blaster a 8bit dal nostro "modesto" ChipSet. I primi test parlano di una emulazione a 17Mhz ma ci chiediamo di quanto possa migliorare con un 68060 a 66 Mhz!

Beh... Siete tornati dalle vacanze mentre io ero qui a lavorare... Ora aspettate a disfare le valige, segnatevi prima questo indirizzo.

New Video 1
Via F. Turati 18
20051 Limbiate (MI)
Tel. (02)99.05.66.49

New Video 2
Corso Milano 30
Limbiate (MI)
Tel. (02)99.05.37.11

Agnes un nuovo motore di ricerca con il cuore Amighista

di **Harry Haller**(ear@skylink.it)

C'é un nuovo motore di ricerca dedicato agli amighisti. Si chiama Agnes una sorta di assistente (tuttofare?) che si incarica di cercare per noi quello che vi serve nell'ambito web. Il motore non è certo quello di Altavista (www. altavista.digital.com) ma si difende bene. Abbiamo fatto qualche prova e dobbiamo dire che è molto ben fatto (abbiamo verificato che esistiamo e questa è già un bella soddisfazione). Eppoi la signorina Agnes non è niente male!

Se volete saperne di più:

http://www.cucug.org/amiga.html

C'é anche nel mirror di "Telecom on Line" (tanto ormai lo sanno tutti)

Workbench Screen

[1] Voyager The Amiga Web Directory Search Engine

http://www.cucug.org/agnes.html

AMIGA WEB DIRECTORY

Meet Agnes, Your Personal Amiga Web Directory Searching Assistant

"If it's Amiga and it's on the Web, Agnes can find it!"

Look up words and references to any Amiga topic located anywhere in the Amiga Web Directory and **Agnes**, your own personal Amiga Web Assistant, will help you to quickly find what you are looking for

You may choose specifically where to search, or scroll down and select *The Entire Amiga Web Directory Site* for the most comprehensive Amiga search capability on the Internet! Check this out to easily add Agnes to your own home page!

Let Agnes, our lovely searching assistant help you find what you are looking for! But please don't refer to her by the same name as the the Meg Amiga video chip or she'll make sure your queries return no hits!

Agnes' Recommended Amiga Searching Options

Document done.

Workbench Screen

[1] Voyager Agnes' Search of Amiga Web Sites

http://www.cucug.org/tower-bin/cucug-search-awd.pl

AMIGA WEB DIRECTORY

"If it's Amiga and it's on the Web, Agnes can find it!"

Amiga Web Sites Found

The results of your search in no particular order:

- Enigma Amiga Run - A monthly mag based in Italy

Search Information

- **Terms:** Enigma
- **Boolean Used:** AND
- **Case Insensitive**

The Agnes character is a joint creation of CUCUG and Andrew Powell. Check out some of Andrew's other fabulous cartoon artwork at the AP Entertainment On-Line web site

Agnes' Search Page • The Amiga Web Directory

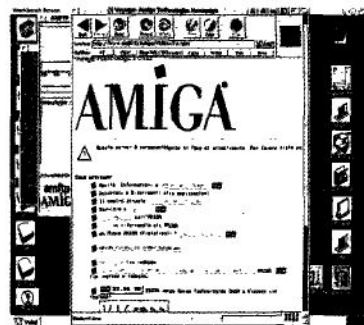
Loading images...

Brevi anzi brevissime

La pagina AT anche in italiano

di **Harry Haller** (ear@skylink.it)

Alcuni lettori ci hanno segnalato la presenza della pagina italiana della Amiga Technologies. La pagina doveva essere in un primo tempo connessa al sito di AT ma per qualche incomprensione (é evidente che alla AT hanno altri problemi) i tedeschi non hanno mai messo in linea i file HTML realizzati in Italia. Il provider Aleph ha pensato bene di mettere a disposizione le informazioni al seguente indirizzo:

http://www.apleph.it/Amiga

Cucù la Escom non c'é più

di **Harry Haller** (ear@skylink.it)

Me ne stavo a Neubeuern in ferie sorseggiando una buona birra quando in pochi minuti il telegiornale mi ha mandato segnali inquietanti. Ho visto Rizzitelli con la maglia del Bayern e subito dopo l'annuncio dell fallimento della ESCOM.

Vi avevamo messo in guardia sulla situazione a dir poco catastrofica della ESCOM. E' incredibile come il gigante di ferro tedesco si sia rivelato un gigante di argilla. In pochi mesi è finito il sogno di Manfred Schmitt trascinando nell'oblio anche l'Amiga Technologies del "buon" Petro.

E' apparso in questi giorni un laconico messaggio sulla home page della Escom che dice in sostanza: "La truppa di Escom OnLine si mette in OffLine".

Chissà quanti posti di lavoro in fumo... Ma noi amighisti duri e puri siamo sempre barricati. Resisteremo alle truppe di Pcisti affamati. Ora e sempre, resistenza!

Nuova versione di Directory Opus

*di **Harry Haller** (ear@skylink.it)*

Non eravamo rimasti per nulla entusiasti della versione 5.0 di Directory Opus. Il programma era lento, largamente instabile e poco flessibile. La cosa che più lo penalizzava era sicuramente la lentezza operativa. Memori della velocità e della solidità della versione 4 (tra l'altro regalata alla comunità Amiga per mezzo della solita rivista inglese) andiamo a "vedere" le caratteristiche di questa nuova versione 5.5 di cui tanto si parla.

La cosa che più "intriga" e sicuramente l'FTP interno. A dire il vero molti di noi avevano già risolto l'annoso problema della gestione del FTP con l'ottimo **FTPMounter** che permette di "montare" un sito FTP come device (é sempre bello vedere un icona chiamata ftp.luth.se sul proprio WB) per poterlo quindi usare senza problemi con tutto il software per Amiga.
L'Opusftp permette di accedere ai files remoti direttamente dalle finestre del programma. Ma vediamo le altre caratteristiche annunciate:

- Nuovo Icon Action Mode che permette di usare tutte le potenzialità prima applicate solo ai "lister" anche alle icone. Questo con la piena compatibilità con il mouse a tre tasti permetterà di programmare il vostro workbench a mo di Windows 95. Con il tasto sinistro si effettua una copia con quello centrale uno spostamento ecc.

- Workbench Replace Mode (già presente nella versione 5 e già sconsigliato) sostituisce LOADWB con DOPUS risparmiando qualche kappa e lavorando con Dir Opus al posto del Workbench.

- Nuovi menu a tendina per icone e file (sempre più Win95?)
- Bottoni totalmente customizzabili
- Nuovi Hotkeys (anche programmabili)
- Nuovi script
- Menu multipli per utenti (utenti... L'Amiga è monoutente. Guai a chi tocca il mio gioello!)
- Supporto del Cybergraphics (era ora...)
- Funzioni di Clipboard avanzate
- Lister con background (già si leggevano poco...)
- Nuovo CLI interno a DOPUS
- Nuovi comandi interni e comandi Arexx
- Maggiore velocità operativa (volevo vedere...)

Beh. Aspettiamo il prodotto al varco per una prova. Intanto se volete saperne di più:

GP Software
PO BOX 570
Ashgrove, Brisbane
Australia 4060

Fax. 0061.7.44.66.14.02
Email: zzgperry@mailbox.uq.oz.au

La fine di un incubo

Ci siamo emozionati stropicciandoci gli occhi in un pomeriggio afoso milanese, ci siamo resi conto che era finita un'era. L'era di AmiTCP e delle configurazioni impossibili, dei tutorial improbabili. Arriva MIAMI ed è tutta un'altra musica.

Ma quanto MIAMI? Era da una vita che aspettavamo un prodotto di questo spessore. In pochi minuti siete in rete e senza perdere troppo tempo.

Ma quanto MIAMI?

di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it)

E' una autentica rivoluzione nell'ambito dei socket TCP/IP. Un prodotto nuovo basato sugli stessi principi di AmiTCP (BDS Socket) ma capace, grazie anche alla Mui, di interpretare il ruolo di protagonista assoluto.

Sono bastati cinque minuti per poter configurare il nostro MIAMI con i dati del nostro provider e poter entrare senza compromessi nella rete.

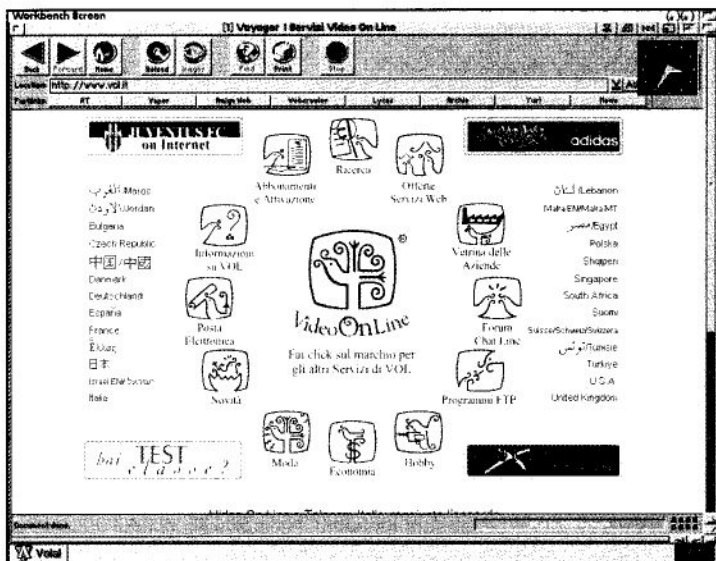
Questa versione non è distribuibile poiché si tratta di un "beta spinta", non abbiamo resistito e abbiamo chiesto ed ottenuto l'autorizzazione alla pubblicazione sul nostro CDROM con la preghiera di non uploadarla su Aminet ne di concederla ad altre BBS in attesa della versione più completa che presto

sarà presentata su Aminet (questione di settimane).
Per farvi capire la potenza del mezzo, a cui dedicheremo un BEBOP il mese prossimo, dobbiamo affermare che non esiste uno script di installazione. Il programma parte direttamente una volta scompattato.
Troviamo solo quattro icone, una dedicata ad una semplice ma completa documentazione in Amigaguide, una per registrare il programma, una per eseguire il primo collegamento, una per le successive "chiamate". Se avete diversi provider potrete anche salvare i setup in diverse configurazioni richiamabili da icone (esattamente come con Windows 95). Ma non è tutto se avete bisogno di AmiTCP per altri usi (come la gestione di una LAN) dovrete solo effettuare uno stopnet e lanciare il nuovo socket di Miami perdendo solo momentaneamente la connessione con la LAN e senza riavviare.
Questa versione in prova è limitata ad un uso di 60 minuti, più che sufficenti per fare un giretto nella rete e provare tutti i client che prima giravano con AmiTCP.
Ma vediamo con ordine come si procede alla prima connessione.

Subito in rete!

Non stiamo parlando di Baggio o di Branca ma dei dati che dovete possedere prima di procedere con il vostro ingresso trionfale in Internet.

- *Numero telefonico del provider*
- *Login PPP presso il provider*
- *Password presso il provider*
- *DNS del vostro provider*
- *Tipo di accesso (dinamico o fisso)*

Se l'accesso è di tipo fisso (fixed) dovete anche farvi dare un IP address (e qui solo il vostro provider può aiutarvi). Tenete presente che la maggior parte dei provider fornisce indirizzi dinamici (come Video On Line...).
Il DNS del vostro provider o di un altra macchina è fondamentale. Nel caso si utilizzi Video On Line il DNS è 194.20.32.1. Il DNS come già spiegato è un programma che si occupa di tradurre gli indirizzi numerici in indirizzi mnemonici senza il DNS attivo non potrete richiedere la connessione tramite i soliti nomi (come "www.skylink.it").
Vediamo ora il software che serve:

Come prima prova una connessione con il nostro provide...la Telecom... ops.. Video OnLine! La pagina viene caricata per la prima con qualche manciata di secondi.

Ed ora la concorrenza...la Olivetti....ops..la Omnitel...ops Italia On Line!

Il nostro provider preferito... Una vera scheggia grazie ad I.net!

AmigaWEB Directory un must ad ogni prima connessione.

Workbench Screen

[1] Voyager Amiga Web Directory

Back Forward Home Reload Images Find Print Stop

Location: http://www.cucug.org/amiga.html

Fastlinks: AT Vapor Amiga Web Webcrawler Lycos Archie Yuri News

AMIGA WEB DIRECTORY

The most comprehensive guide to Amiga resources on the Web.
The *Amiga Web Directory* is brought to you by:

cu-online Your one-stop Internet Provider — The Champaign-Urbana Commodore Users Group

New Links! • Amiga News • Amiga Technologies • Amiga Report Magazine
Software Support • File Collections • Hardware Support • Companies
Newsgroups • Magazines • Demo Scene • Telnet BBSs • User Groups
Amiga Info • Amiga Reviews • Other Amiga Links • MONSTER Link List
Support the AWD • Send Your Comments • Suggest a Link • About The AWD

Search for Amiga Web Sites on the Net

Search

Choose Agnes' Search Page for more searching options.

Print REAL Photos With Your Amiga! Check THIS Out!

Receiving Data...

Vola!

15:42

AltaVista ci conferma che esistiamo!

Workbench Screen

[1] Voyager AltaVista: Simple Query "Enigma Amiga Run"

Back Forward Home Reload Images Find Print Stop

Location: http://www.altavista.digital.com/cgi-bin/query?pg=q&what=web&fmt=.&q=%22Enigma+Amiga+Run%22

Fastlinks: AT Vapor Amiga Web Webcrawler Lycos Archie Yuri News

AltaVista Search OnSite Knowledge — Advanced — Simple — Private eXtension Products — Help

Search the Web and Display the Results in Standard Form

"Enigma Amiga Run" Submit

Tip: When in doubt use lower-case. Check out Help for better matches.

Word count: Enigma Amiga Run: about 200

Documents 1-10 of 193 matching some of the query terms, best matches first.

Scheda Informativa di Enigma Amiga Run
Le schede di. Enigma Amiga Run. Descrizione. E' la home page della rivista italiana per Amiga, l'unica con CD-ROM. Vengono offerti on line gli articoli...
http://www.cvc.fo.it/3000+/schede/sch001.htm - size 2K - 26 May 96

Scheda Informativa di Enigma Amiga Run
I tutorial di. Autore: Francesco Tomei. Programma: Imagine 2.0 o superiore. Argomento: Approfondimento degli attributi specular-hardness e reflect....
http://www.cvc.fo.it/3000+/tutorial/tut1.htm - size 6K - 25 May 96
http://www.cvc.fo.it/3000+/tutorial/pctut1.htm - size 6K - 25 May 96

Scheda Informativa di Enigma Amiga Run
I tutorial di. Programma: Imagine 2.0 o superiore. Argomento: Oggetti spiraliformi con Imagine. OGGETTI SPIRALIFORMI CON IMAGINE Creare una conchiglia....
http://www.cvc.fo.it/3000+/tutorial/pctut3.htm - size 3K - 25 May 96
http://www.cvc.fo.it/3000+/tutorial/tut3.htm - size 3K - 25 May 96

Scheda Informativa di Enigma Amiga Run
I tutorial di. Autore: Francesco Tomei. Programma: Imagine 2.0 o superiore. Argomento: Creiamo un'immagine. T U T O R I A L DI D A I S Y PREFAZIONE....
http://www.cvc.fo.it/3000+/tutorial/pctut2.htm - size 6K - 25 May 96
http://www.cvc.fo.it/3000+/tutorial/tut2.htm - size 6K - 25 May 96

Document done.

Vola!

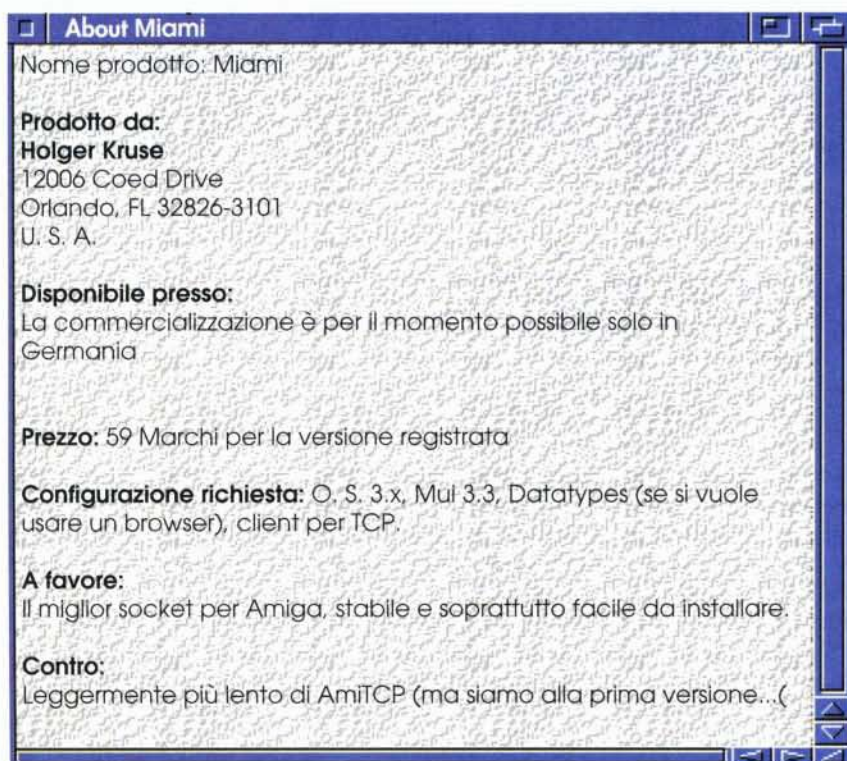
16:12

Miami in azione con un FTP e un Ping "preventivo". I dati del ping parlano da soli...

- Mui v3.3 (meglio se vi siete registrati)
- Tutti i clients che volete usare (nel CD-ROM troverete tutti i Browser e FTP)

Avete tutti questi dati? Allora non esitate e lanciate il programma "MiamiInit".

Un requester vi mostrerà i dati sull'autore e sulla versione.

Non abbiamo parlato di **Holger Kruse** autore di MIAMI, ma ai più attenti questo nome non è nuovo. E' infatti l'autore di **AmiWin** il server X per Amiga visto qualche tempo fa tra le pagine dedicate allo shareware. Ma non è tutto Holger ha anche creato Reorg (a metà strada tra il mito e la disperazione) storico prodotto croce e delizia degli utenti Amiga con Hard Disk.

Dopo il requester di presentazione si susseguiranno a video requester di varia natura che vi permetteranno la configurazione in pochi istanti.

Non aggiungiamo altro vi rimandiamo al software BeBop dedicato a Miami che presenteremo il prossimo mese con la speranza di poter proporre la nuova versione shareware 1.11 che dovrebbe contenere anche il catalogs in italiano.

Noi torniamo a navigare e qualche esempio del nostro viaggio lo trovate tra queste pagine. Come dice Nick The Nightfly.. Bon Voyage(r).

About Miami

Nome prodotto: Miami

Prodotto da:
Holger Kruse
12006 Coed Drive
Orlando, FL 32826-3101
U. S. A.

Disponibile presso:
La commercializzazione è per il momento possibile solo in Germania

Prezzo: 59 Marchi per la versione registrata

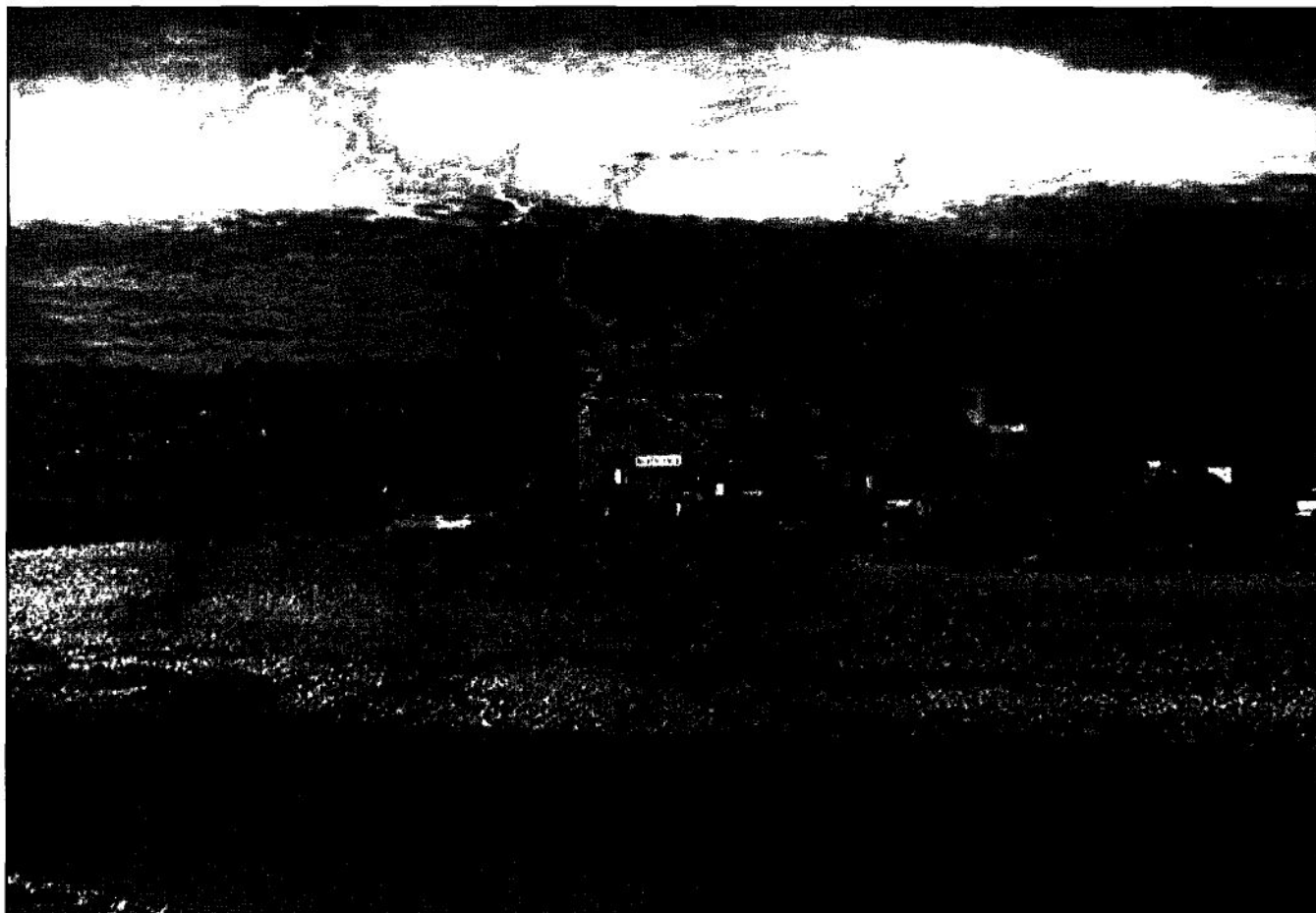
Configurazione richiesta: O. S. 3.x, Mui 3.3, Datatypes (se si vuole usare un browser), client per TCP.

A favore:
Il miglior socket per Amiga, stabile e soprattutto facile da installare.

Contro:
Leggermente più lento di AmiTCP (ma siamo alla prima versione...(

Sul CDROM e` presente la documentazione di MIAMI in formato HTML

Sempre più in alto!

Un attessisimo e importante update giunge da oltremanica: Photogenics versione 2.0. Quelli dell'Almathera non sono rimasti con le mani in mano e ce lo dimostrano con questa nuova release. Andiamo ad esplorarla...

Photogenics 2

di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

Dopo quasi un anno eccoci a recensire un importantissimo upgrade di questo innovativo programma di painting e manipolazione a 24 bit. Come vedremo in questo articolo, non si tratta di un semplice restyling o di un aggiornamento, ma di una vera e propria "nuova versione". Il software 2D per Amiga stà subendo l'attacco dei potentissimi rivali provenienti dalle altre piattaforme: vedi Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint, Fractal Painter, ecc... Questi pacchetti hanno raggiunto un livello di professionalità tale da rendere difficile la vita dei software concorrenti. Il professionista del 2D si trova "costretto" a scegliere "quelle" macchine per poter usufruire di tale potenza, tenendo Amiga per qualche piccolo lavoretto hobbistico o per il software 3D. Photogenics possiede (sulla carta) caratteristiche estremamente innovative che dovrebbero permetterne l'inserimento nel campo semi-pro e pro. Noi siamo qui per verificare la capacità o meno di raggiungere questo importante obiettivo. Si dia inizio alle danze...

Il pacchetto e l'installazione

La prima grande novità riguarda proprio questa sezione. Il programma ci è giunto in una piccola scatola di cartone (meno di un A4), tanto piccola da farci rabbrividire (ma dove sarà il manuale ?). Lo sconforto è durato solo qualche istante, solo il tempo di aprire la scatola e "scoprirne" il contenuto. Photogenics 2 viene distribuito su un CD contenente il programma stesso (ovviamente), file di supporto vari, immagini e (udite, udite) il manuale in linea in formato HTML. Il programma di installazione provvede, per l'appunto, ad installare la versione PD dell'AWEB per chi fosse sprovvisto di un browser. Tutto ciò vuol dire che possiamo consultare il manuale a video, addirittura nello stesso schermo del programma! Immaginatevi quanto sia più facile seguire un tutorial... Noi abbiamo provato e vi assicuriamo che è una vera e propria goduria!
Nella scatola troviamo anche un dischetto contenente alcuni FIX e un CD File System pronto per chi ne fosse sprovvisto (può essere che esista qualcuno con lettore CD senza relativo CD File System ? Può essere, può essere...).
L'installazione, come vi abbiamo precedentemente detto, avviene tramite installer ed è ben spiegata (l'HELP in linea è presente per ogni operazione compiuta dall'installer). Le caratteristiche di questo programma impongono (dirlo ci sembra lapalissiano ma non si sa mai) la presenza di un lettore CD e di hardware all'altezza (68020 o superiore, una discreta quantità di FAST RAM, un Har Disk capiente e, opzionalmente, una scheda grafica).
La documentazione parla di un possibile utilizzo anche su configurazioni minime, anche se riteniamo non sia il target di utenza più adatto ad un software di questo genere. Per cui se volete usare Photogenics, ma avete poca potenza, o espandete o lasciate perdere! E' giunto il momento di fare un minimo di selezione (anche con una sottile e giusta discriminazione) tra gli utilizzatori di software per Amiga.
L'utente di un Amiga "liscio" non può pretendere di usare software professionali senza investire in hardware. Ma bando alle ciance e passiamo oltre...

Il contenuto del CD di Photogenics

Ecco l'interfaccia del programma aperta su uno schermo a 8 bit

Interfaccia utente e manuale

L'interfaccia utente ha subito notevoli e importanti cambiamenti. Il programma di installazione provvede (perdonate il bisticcio) ad installare una delle librerie di WIDGETS (gli elementi che compongono un interfaccia utente come bottoni, sliders e finestre) create per rendere più versatili alcune parti del programma. Le librerie sono due e vengono scelte a seconda della risoluzione che si vuole usare (la scelta avviene durante l'installazione). Entrambe le librerie conferiscono un look gradevole all'interfaccia utente correggendo anche le classiche sproporzioni imposte da Intuition (evidenti soprattutto con risoluzioni elevate). Il programma supporta pienamente le librerie CyberGraphics e, tramite quest'ultime, permette di aprire schermi a 15, 16 o 24 bit. In questa modalità il refresh è notevole anche in presenza di schede grafiche lentine come la Picasso-II. Le modalità a 8 bit offrono un maggiore stabilità ma anche due importanti aspetti negativi: velocità di refresh penalizzata dalla necessità di ditherare le immagini e una difficile lettura delle picture soprattutto nei particolari più piccoli. Il primo può essere risolto solo fornendo l'Amiga di un processore molto veloce (68040 o 68060), il secondo può essere aggirato tramite un salvataggio dell'immagine in uno schermo CyberGfx più "profondo" (magari tramite uno shortcut definito con Arexx). Il sistema più adatto risulta,

Photogenics ha appena caricato un oggetto di LightWave!

Questo è l'effetto PLASMA...

quindi, un computer dotato di Zorro III, scheda grafica CyberVision64 e processore 68040. Per chi fosse costretto ad usare le modalità a 8 bit esiste un'altra possibilità che permette di migliorare il refresh: tramite il menu PREFERENCES si seleziona la voce USE SYSTEM REDRAW. In questo modo si ottiene un buon incremento di velocità.
Per il resto l'uso del programma risulta veloce grazie alla programmazione pulita e in perfetta sintonia con lo STYLE GUIDE. Il programma fa uso di entrambi i tasti del mouse per controllare comandi e relative opzioni. Per cambiare le caratteristiche di un comando basta cliccarlo con il tasto destro. Le finestre sono liberamente posizionabili e dimensionabili, e tramite la voce SAVE SETTINGS del menu SETTINGS, si possono "fissare" definitivamente nella posizione preferita. L'unica che non permette ciò è la finestra degli strumenti (purtroppo) che compare sempre a destra. Quest'ultima ha subito un bel restyling a livello grafico che l'ha resa più gradevole di aspetto e in linea con la concorrenza (vedi Photoshop).
E fino a qui le innovazioni apportate in questa versione sono puramente estetico-ergonimiche. I cambiamenti più importanti li troviamo invece nei settaggi e nel sistema di HELP integrato.
Nella finestra di controllo dei settaggi generali è possibile specificare diverse opzioni importanti come l'attivazione dell'UNDO, la chiusura del Workbench o l'attivazione del supporto della tavoletta. E' anche possibile specificare quale WEB BROWSER usare per la visualizzazione dell'HELP in linea (AWEB fornito di serie funziona bene, ma anche il VOYAGER va a pennello).
Ed è proprio questa la grande novità di questa versione: l'HELP (o meglio l'intero manuale) in linea in formato ipertestuale. La differenza tra un HELP in formato AmigaGuide e uno in formato HTML sta proprio nella ipermedialità "spinta" di quest'ultimo, che permette di inserire, all'interno del testo, sia immagini che suoni attivabili con un semplice click, e possiede diversi comandi utili ad una vera e propria impaginazione del testo. Ed è anche per questo che non si può parlare di un semplice HELP ma, grazie anche alla mole di informazioni contenute, di una vera e propria trascrizione multimediale del manuale.
La comodità di questa scelta è notevole; il manuale si legge molto meglio (le operazioni di consultazione, prova e visione del risultato sono più veloci e fluide) grazie anche ad un'ottima strutturazione dei link tra i vari documenti. Non possiamo che promuovere a pieni voti questa scelta "coraggiosa" dei programmatori dell'Almathera anche per quanto riguarda l'innovazione e l'originalità.

Strumenti di disegno

Le modalità di disegno sono state estese, migliorate e "aumentate" in larga misura. La struttura particolare del programma permette di provarle tutte senza modificare o pasticciare alcuna immagine. Questo grazie alla principale e originale caratteristica del programma che, per ogni operazione svolta, impone un successivo "fissaggio" per la conferma definitiva.
La grande novità di questa versione sta nella possibilità di annullare le modifiche e i disegni anche prima di averli fissati. Una delle pecche della versione precedente stava proprio nell'assenza di un UNDO efficace; ogni volta che si sbagliava un segno, una selezione o una modifica, per poter fare UNDO si era costretti a fissare il tutto. Ora basta ritornare sulle modifiche con il tasto destro per poterle cancellare e quando tutto ci sembra a posto possiamo fissare. In questo caso l'UNDO serve solo se per i successivi ripensamenti e non per gli errori di "tracciatura".
Ogni effetto di post-processing o di

disegno viene associato ad una penna che possiede caratteristiche di segno e dimensione diverse. Le penne possibili sono molte e tutte personalizzabili tramite opzioni: pastello, matita, aerografo, pennarello e tante altre.
Gli effetti applicabili alle penne sono ben 50, tutti controllabili tramite opzioni. La qualità di questi ultimi è rimasta invariata rispetto alla versione precedente, ma sono aumentate le possibilità di controllo e la velocità operativa.

Una bella "veduta" di Photogenics su uno schermo 1024 x 768 a 8 bit!

Metodi di disegno ed effetti

I metodi di disegno non hanno subito nessun tipo di modifica o estensione in quanto erano già abbastanza potenti e facili da usare. Gli strumenti di disegno, come abbiamo visto, non si limitano a fornire funzioni elementari quali rettangoli, cerchi o curve di Bezier, ma sono dei veri e propri strumenti di manipolazione in quanto sono asociabili a tutti i metodi e agli effetti presenti nel sistema.
Una delle grandi peculiarità di questa release riguarda proprio gli effetti di post-processing. Ora gli effetti di Photogenics sono stati riuniti in un vero sotto-sistema software potente ed espandibile. Questo sistema (che è la principale caratteristica di questa versione), permette una più complessa gestione degli effetti applicabili alle immagini (anche attraverso i paintmodes) e possiede anche il vantaggio di lavorare con il sistema di immagine virtuale (una caratteristica che analizzeremo dopo).
Questi effetti sono in realtà dei moduli eseguibili che, analogamente al sistema GIO (Graphics Input Output, il sistema di loaders e savers) possono essere caricati e applicati ad un'immagine. Questo sistema PLUG-IN permette una personalizzazione e una espandibilità notevoli; sono già comparsi i primi moduli-effetto PD nel circuito AMINET.
Alcuni effetti posseggono un velocissimo preview thumbnail che viene aggornato in tempo reale. Uno degli effetti più interressanti (se tale si può definire) e il modulo FRACTAL che soppianta quasi completamente un completo programma di generazione frattale, fornendo diversi controlli e formule, compresa una velocissima preview. Provare per credere...
Gli effetti di Photogenics sono dunque dei veri e propri programmi esterni integrati nel sistema principali. Vi sono tre modi di usare un effetto:

Ecco l'HELP on line chiamato all'interno del programma

Applicazione diretta dell'effetto.
Usando il tasto Apply il programma processa l'intera immagine con l'effetto desiderato.

Applicazione sulla selezione.
L'effetto viene applicato solo all'area selezionata. Questo metodo possiede leggere differenze a seconda della tipologia di buffer utilizzato (normale o virtuale). Ad esempio, su di un buffer normale, qualsiasi area che è coperta dal layer corrente sarà interessata dall'operazione. Così per applicare l'effetto ad un'area rettangolare dello schermo, bisogna selezionare lo strumento per disegnare rettangoli, disegnare un rettangolo delimitante l'area da processare (senza fissare la modifica) e applicare l'effetto desiderato. Il buffer virtuale possiede alcune limitazioni che vedremo più avanti.

Applicazione su Layer.
Questo è un altro metodo estremamente potente e utile, in quanto permette di applicare
certi effetti al solo layer (o paintlayer come definito nel manuale). La metodologia è simile a quella di TV-Paint; le modifiche vengono applicate solo allo "strato" attivo senza toccare l'immagine sottostante. Per essere più precisi, il Paintlayer è uno strato separato e fluttuante posto "sopra" l'immagine corrente (come una specie di foglio di acetato). Quando si usa uno strumento di disegno (come

l'airbrush), in realtà si sta disegnando nel paintlayer, non nell'immagine sottostante. Photogenics 2 offre nuove e potenti funzioni per controllare e manipolare il paintlayer direttamente, e, diversamente dalle precedenti edizioni, è possibile caricare e salvare i dati del paintlayer su disco. Questi dati, una volta salvati, possono essere ricaricati in un'altra immagine (sempre che questa abbia le stesse dimensioni) per poter applicare effetti e manipolazioni. Quest'ultimo metodo di gestione dei layer è "pericolosamente" simile (anche come potenza) a quello di Photoshop versione 3. E scusate se è poco...

Il sistema GIO e l'Arexx

Per quanto riguarda il succitato GIO le migliorie sono notevoli. Il mancato supporto delle animazioni è ormai un lontano ricordo. Photogenics può caricare/salvare frame di animazioni in formato Anim-5 (il più diffuso). Diverse modifiche sono state apportate a molti moduli di caricamento per adattarli a nuovi formati (o dialetti) o per migliorarne le prestazioni. I formati supportati sono ben 25 (dal diffuso IFF, al classico TGA o TIFF fino al raro QRT) tra cui ne spicca uno un po' inusuale ma sorprendente: LWOB. Questo è il formato con cui LightWave salva i propri oggetti! Con questo modulo possiamo caricare un oggetto di LightWave, visualizzarlo nella posizione che più ci interessa e dipingerci "sopra" una texture "su misura" (utilissima in caso di mappaggi particolari, come la Front Projection). Una gran feature che dimostra la grande professionalità e flessibilità di questo programma, più che mai aperto al mondo esterno. Alcuni dei loader presenti non sono altre che dei "creatori" di immagini: è il caso del modulo NOISE che crea un'immagine disturbata o del modulo TEXT che crea immagini con titoli.
Un'altra novità molto importante è il pieno supporto di Arexx. E' possibile crearsi MACRO personalizzate, associarle a tasti di funzione, usare o editare macro già presenti. Il manuale fornisce l'intero set di comandi (spiegato e con esempi) interpretati dal parser interno del programma. Per gli utenti più scafati esiste anche la documentazione utile per la creazioni di moduli GIO o effetti, con i relativi include.
Il sistema di immagine immagine virtuale è una feature molto interessante che permette di modificare e/o editare immagini senza fare uso di un solo Kappa di RAM. Il programma apre l'immagine e la scarica in formato DEEP in una directory temporanea. Ogni modifica, aggiunta e operazione verrà fatta non più in un buffer interno ma direttamente sulla bitmap memorizzata su disco (la presenza di un HD veloce è auspicabile se non indispensabile). Questo permette di gestire immagini troppo grosse per essere caricate in RAM, permettendo operazioni importanti come la riscalatura, il cropping e qualche effetto di post-processing. Abbiamo detto "qualche" in quanto non tutti gli effetti sono possibili e pochissimi sono i metodi di disegno usabili con un'immagine virtuale. La documentazione fornisce un'estesa spiegazione sia dei limiti che dei vantaggi offerti da questa metodologia di lavoro.

About Photogenics

Nome prodotto: Photogenics

Prodotto da: Almathera

Disponibile presso:
DB_Line
Viale Rimembranze 26/C, 21024 Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00

C. A. T. M. U.
Casella Postale 63, 10023 Chieri (TO)
Tel. (011)94.15.237

Prezzo: n.c.

Configurazione richiesta: CD-Rom, 2MB di Fast, O. S. 2.0 o superiori. Caldamente consigliata la scheda grafica.

A favore:
Risolti tutti i problemi preesistenti, nuove funzioni, grande stabilità, manualistica OnLine in HTML

Contro:
Package migliorabile

Conclusioni

Photogenics 2 rappresenta l'ultimo stadio evolutivo di un programma partito bene e cresciuto altrettanto bene. Le funzioni implementate, la facilità d'uso, l'estrema potenza e affidabilità del prodotto rendono Photogenics leader del settore. Abbiamo apprezzato diversi aspetti del programma, tra cui la modularità, l'architettura interna composta da elementi di avanguardia (tra cui il comodo PLUG-IN dei moduli), l'HELP in linea in formato HTML e la stabilità generale (mai una GURU!). In questa recensione abbiamo evidenziato solo le implementazioni e le revisioni più macroscopiche tralasciando (per motivi di spazio) le tante funzioncine e nuovi tool nascosti tra menu e finestre. Il confronto con la concorrenza comincia ad essere molto serrato; Photoshop rimane un riferimento (oramai molto vicino), TV-Paint può considerarsi superato sotto alcuni punti di vista, ImageFX non regge il confronto e ADPro è da considerarsi un cadavere. Grande anche il rapporto prezzo/prestazioni, il package (finalmente a livello professionale) e la serietà della casa produttrice (nonché del distributore italiano). Insomma, ci risulta praticamente impossibile non consigliare vivamente l'acquisto di questo programma a tutti i "pittori" digitali che usano Amiga non solo per giochicchiare. Per questo e per altri motivi consigliamo altrettanto vivamente di dare un'occhiata all'hardware prima di procedere ad un acquisto del genere (come vi abbiamo detto all'inizio della recensione).
Prima di lasciarvi possiamo anticipare che ben presto, su queste stesse pagine e per mano dello stesso autore, compariranno dei tutorial o dei brevi corsi di fotoritocco. Armatevi, dunque, di Photogenics 2 e aspettateci...

Novità CD-ROM

Cominciamo subito con tre titoli di sicuro impatto. Per i patiti del Workbench d'avanguardia c'é Add-On. World Clip Art per chi è sempre a caccia di elementi grafici nuovi per i suoi elaborati e la nuova perla di Fred Fish.

WB Add-On, Gold Fish v3 e World of Clip Art

di **William Molducci** (*will@sira.it*)

Come vi avevamo già anticipato, nella nostra rubrica "CD Surfing" nel numero di Giugno, che riproporremo al più presto, Schatztruhe ha realizzato una compilation interamente dedicata al nostro caro Workbench.

Infatti in questo Cd si trovano le migliori e più diffuse utility, pronte per essere eseguite o direttamente installate sull'hard disk, grazie ad un apposito script.

Il suo contenuto copre tutte le aree di maggior interesse, in modo tale da soddisfare le esigenze di ogni utente, sia esso uno smanettone (per quanto riguarda i giochi), un programmatore o quello che possiamo definire un "creativo".

Un'altra particolarità di questa iniziativa consiste nello sconto applicato alla registrazione di alcuni importanti programmi shareware.

Utilizzando gli appositi moduli (da inviare direttamente agli autori), inseriti nel libretto del CD, si

potranno ottenere le versioni complete di pacchetti quali "ShapeShifter" (l'ottimo emulatore Macintosh), "Amiwin" (il server X11 per Amiga), il linguaggio di programmazione "Amiga-E", "Filer" e "RO" (directory utility), Triton e SuperView.
Le quote richieste sono inferiori di circa il 20% rispetto a quelle consuete, ottenendo quindi un risparmio totale di oltre 100.000 lire.
Tutti i documenti sono disponibili in inglese e tedesco, mentre il testo di presentazione, posto nel retro della confezione del CD e nelle pagine del volumetto, è tradotto anche in italiano.
Un'altra piacevole sorpresa consiste in un filedisk di 50 Megabyte (in formato Mac), inserito all'interno dell'area riservata a ShapeShifter, contenente programmi ed utilities, un modo da iniziare al meglio l'utilizzo di questo straordinario emulatore.

Contenuto

Iniziamo la nostra navigazione all'interno del Cd, proprio da quest'ultimo programma, creato da Christian Bauer, di cui è disponibile la versione 3.1 (utilizzando la cartolina di registrazione si ottiene, per soli 40 DM, l'ultima e più aggiornata release è in realtà la 3.5 anche se si prevede l'arrivo di una 4.0 a giorni).
Tramite l'apposito script ne viene effettuata l'installazione sull'hard disk, inoltre è disponibile anche il catalogo in Italiano ed il driver per la scheda grafica Retina Z3, oltre ad una completa documentazione e ad un'immagine dimostrativa.
Per la gioia dei puristi del nostro computer, il Cd non è in gran parte leggibile da sistemi che non siano Amiga, a meno che non si possieda un PC con installati Windows 95 o Os/2 (causa il solito problema degli 8+3 caratteri), tranquillizziamo comunque questi ultimi utenti (sono in molti ad avere la combinata Amiga-PC, con il CD-Rom su quest'ultima board) dato che è presente anche l'area "BBS-Archive", dove i pacchetti più importanti sono disponibili in forma compressa.
Il ramo del disco si presenta particolarmente ricco ed ordinato, oltre alle directory già citate, segnaliamo comm, diskutil, games, gfx, misc, modules, music, sound, system (questa volta non al servizio del sistema, ma colma di datatype, librerie, eccetera), Schatztruhe, text ed util.
Tutto il necessario per connettersi con Internet o le BBs è inserito nell'area "Comm", tra i tanti programmi segnaliamo AmiTCP (in versione 4.0), FTPdaemon v2.0, Amipop e come terminale il classico Term, anche se ancora nella versione 4.4.
I programmatori potranno avvalersi di numerosi linguaggi quali il sempre *più attuale Amiga-E (in versione* 3.2a), Oberon-A v1.5, Triton, la versione 2.1 del porting di Tileforth (acronimo di Threaded Interpretive Language Environment), l'immancabile GCC v2.6.3 e l'interessante "Barfly" v1.0 di Ralph Schmidt, un intuitivo controled debugger e optimizing assembler.
In "diskutil" sono disponibili le directory utility "Filer" e "RO", oltre ad "DirFool" v2.1, che con un semplice comando supplisce alle funzioni di Dir e List.
Non manca "SuperDuper" di Sebastiano Vigna, utile per le operazioni di copia e formattazione dei dischi (con tanto di verifica), effettuate a tempo di record.
A supporto dei possessori di Cd-Rom, viene fornita la versione 1.15 del filesystem AmiCDROM, che supporta lo standard ISO-9660 e richiede un qualsiasi modello Amiga, fornito di SCSI, non mancano programmi per ascoltare CD audio (Jukebox, CD-Player, CDPlay, PlayCDDA e CDDA).
Oltre all'emulatore per Mac, più volte citato, per i nostalgici dei tempi pionieristici ne è stato inserito anche uno per il VIC-20 (per processori 68000 e 020), realizzato nell'ormai lontano 1994 da Peter Van Leuven.
Il tema specifico di questa compilation non poteva che includere giochi per il Workbench o quelli *normalmente integrati* nei sistemi operativi concorrenti, ecco quindi una serie di giochi di carte, ping pong, puzzle, arricchiti dai più appetibili "Deluxe Galaga", "Xasteroids" e "Thesius XII", di Kevin Picone.
Solitamente nell'area "GFX" vengono inseriti i programmi grafici, in questo caso la scelta ricade invece su icone (con molte Newicons), clipart, fondali e convertitori, *con alcune concessioni* riguardanti "Tsdemorph", "Minimorph" e "imagineEngineer", un discreto elaboratore grafico.
Tra le poche presenze dell'area "Misc" segnaliamo "Letter Matcher", di Henry Veistera, che ha il pregio di essere di Pubblico Dominio e consentire la realizzazione di Logo, da utilizzare successiva-

mente con qualsiasi elaboratore grafico.
Le sezioni dedicate ai suoni campionati e ai moduli hanno il compito di arricchire ulteriormente il nostro Workbench, con i primi si potranno realizzare delle situazioni particolari di suono quali animals, nature, numbers, ecc, con i secondi rilassarsi o scatenarsi, inserendo in background diversi tipi di ritmi.
Nell'area "music" sono contenuti i soliti programmi musicali shareware, siano essi dei semplici player, convertitori (Mod2midi) o editor, (tra i tanti segnaliamo audiolab, Octamed v2,4,5 e 6).
La sezione "System" raccoglie al suo interno numerosi datatypes (dedicati soprattutto ai file grafici e musicali), la versione 41.1 della ixemul.library per 68040, diversi monitor system, l'immancabile "KingCON" handler e "Zshell".
Nella directory text è disponibile l'editor "The Emacs Editor", il porting da Unix dell'editor "Elvis" e la versione per Amiga del multiplatform "Vim".
La funzione di vera utilità, per la gestione di testi, viene ricoperta da "Column", un tool per PageStream (e altri programmi di Desk Top Publishing), che si occupa di incolonnare ogni file di testo in formato ASCII.
La sezione "util" si divide in archiver, blank, commodities, memory, misc, screen e time.
Come si può facilmente intuire sono inseriti tutti i tipi di de/compattatori (anche per NetBSD e Linux), moduli per Gblanker, commodities quali MCP, Menukeys e Cathdisk, misuratori delle risorse di memoria e diversi tipi di orologi e calendari.
In "Schatztruhe" ritroviamo gli onnipresenti "Lotto" e "bundesliga", l'aggettivo utilizzato si riferisce naturalmente a tutte le produzioni della software house tedesca.
Come già accennato all'inizio tutti i programmi sono disposti nella directory "BBs-Archive" in forma compattata (Lha), in modo da poter essere installati direttamente sull'hard disk, favorendo quindi anche i possessori di CD32 e CDTV.

Appunti

"Workbench Add-On" Volume 1 non porta nulla di nuovo sotto il sole, nel senso che tutti i suoi archivi sono rintracciabili nelle collezioni di Aminet e in qualche caso risultano un po' antiquati.
L'acquisto di questo prodotto viene consigliato a tutti quegli utenti, che si sono avvicinati ad Amiga da poco tempo, quindi dall'avvento della Escom (o per meglio dire AT) e a chi non ha la pazienza di ricercare un particolare file in oltre 10 o più CD.
Il discorso cambia radicalmente quando si ha intenzione di usufruire delle tante offerte di registrazione, che consentono un risparmio davvero notevole e quindi il miglior utilizzo di pacchetti, che non hanno nulla da invidiare a quelli commerciali.
L'ultima nota la riserviamo ad una piacevole novità, intravista per la prima volta in questa compilation, in particolare ci riferiamo alla presenza di immagini in formato IFF, all'interno dell'area dei programmi più importanti, che hanno lo scopo di consentire una prima e veloce visione delle opzioni e delle caratteristiche di un programma.

Gold Fish Volume 3

La marea di Cd che stanno invadendo il mercato Amiga non ci impedisce di parlare delle nuove produzioni del mitico Fred Fish, il primo che ha intuito l'importanza e lo sviluppo del materiale di Pubblico Dominio e Shareware.
Questa volta non recensiamo un nuovo "pesce" ma la serie Gold, che raggruppa il meglio delle uscite più recenti, dedicato quindi in modo particolare a tutti quegli utenti che non seguono costantemente le uscite dei "Fresh Fish" e della serie "Aminet", oltre che dei Cd della nostra rivista, il volume in questione raccoglie il meglio di quanto realizzato dal novembre del 1994, sino alla fine del 1995.
La selezione degli archivi copre ogni categoria e genere di programma, con una buona dose di animazioni, immagini e versioni dimostrative.
Come avviene oramai da molto tempo, questa serie di Cd non consente il boot su CDTV e CD32, quindi gli utenti di questi hardware dovranno avere un drive esterno oppure un collegamento via ParNet o Sernet.

Contenuto

Nell'area "Dev", riservata ai programmatori, è disponibile il porting per Amiga di Oberon System V4, un vero e proprio sistema operativo, di cui vengono forniti anche i codici sorgenti, senza dimenticare la versione riservata a chi non possiede la FPU.
Oltre a numerose FAQ, dedicate anche al linguaggio di programmazione "Oberon-A", sono inseriti programmi di disegno, l'emulatore del terminale VT100, giochi quali il solitario, il clone di Minesweeper e l'editor XE.
Tra i programmi dimostrativi segnaliamo l'ottimo spreadsheet "Turbo Calc v3.5" mentre se vi interessa leggere recensioni di software, è possibile inoltrarsi nell'omonima directory e conoscere i giudizi su programmi di grafica, giochi, editor di testi, database, musicali, multimedia, ecc.
Fred Fish ha sempre riservato il giusto spazio agli artisti grafici, che utilizzano il nostro computer, l'area

In Workbench Add-on molti programmi vengono presentati grazie a delle immagini in formato IFF.

"Pix" si divide quindi in wb, trace, space, plane, misc, imagine, illusion, icon, eric, dive, bill, art e anim.
Eric Schwartz è sempre il titolare di una sezione a parte, che contiene animazioni quali Juggler Jr., Batman e Morphy the Magic Man, il primo lavoro realizzato dall'autore americano con il chipset AGA. Altre animazioni sono "Blue Sea Dream", Cong" e "Hand jive" di Bill Graham, non mancano lavori di Henry Norman (Engine) e di altri. A Bill Graham (più volte presente o premiato al Bit Movie a al Pixel Art Expò) è dedicata anche un'area colma di immagini, tra queste ritroviamo la bellissima "Mamba", "Tmonster" e la serie 24 bit Comix, per chi ancora non lo sapesse l'artista americano è l'autore di numerose copertine della produzione di Fred, compreso il CD di cui vi stiamo parlando. Lez Dietz ebbe l'onore di celebrare il millesimo Fish Disk, con un immagine dedicata al personaggio di Rachel, quindi non poteva mancare anche in questo volume, che rappresenta in un certo modo la celebrazione di un successo.
Tra le altre immagini segnaliamo quelle dell'area dedicata ad Imagine e al 3D in genere, dove si possono trovare elaborazioni di fantasia o ispirate da film e telefilm, come ad esempio X-Files di Chris Carter. Dopo la scorpacciata di immagini e animazioni proseguiamo la nostra esplorazione all'interno dell'area riservata ai programmi grafici, dove non si segnala alcuna novità. Infatti oltre ai soliti oggetti 3D, player di animazioni, convertitori e generatori di frattali, sono disponibili gli onnipresenti "Main Actor", "TSMorph", "Cybershow Professional" v5.2 di Helmut Hoffman e il porting per Amiga di "XV", il programma di John Bradley, oramai diventato "all-board".
Più interessanti risultano i tutorial di "Dust" il programma di effetti speciali, compatibile con pacchetti quali Imagine, Lightwave e Maxon Cinema 4D, basati su animazioni e file in formato AmigaGuide. "Octamed v6" è il programma musicale di maggior rilievo presente nell'area musicale (naturalmente in versione demo), a questo proposito vi segnaliamo un sito su Internet, dedicato al pacchetto di Teijo Kinnunen, raggiungibile all'indirizzo: "www.compu-link.co.uk/~octamed", avrete così modo di conoscere anche il nuovo programma "Sound Studio".
Certi vizi sono duri a morire, ecco quindi che nell'area "Fish" è possibile ritrovare, in forma compattata, i 120 Fish Disk, che vanno dal numero 1000 al 1120, inoltre, tramite testi, è possibile conoscerne il contenuto, partendo dal mitico 1 (1985).
Non mancano i cataloghi di tutti i Cd prodotti dall'Amiga Library Service, tra cui FreshFish, GoldFish, FrozenFish, Fantaseas, ES-Archive, Dacapo, Textures Vol. 1, e Light-Rom.
Fred dimostra sempre di "esserci", lo stesso devono fare gli amighisti, naturalmente comprando le sue nuove iniziative, alimentando in questo modo un mercato che diventa sempre più ricco ed interessante.

About Gold Fish 3

Nome prodotto: Gold Fish 3

Prodotto da: Amiga Library Services

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453
URL: http://www.cvc.fo.it

Prezzo: 49.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom, CD32 o CDTV con drive esterno.

A favore:
Una selezione di software shareware proveniente dalle compilation di Fred Fish (Fresh Fish).

Contro:
Chi acquista la nostra rivista o segue costantemente la serie Aminet è già in possesso di questi archivi.

World of Clip Art

Direttamente dalla Germania, nonostante il nome e il logo della software house riporti le origini made in U. S. A., ecco disponibile per i caldi caddy del CDTV e naturalmente anche per CD32 e CD-Rom, una vasta compilation di clip art, particolarmente indicati per applicazioni di Desk Top Publishing.
"World of Clip Art" contiene oltre 18.000 immagini, prevalentemente in bianco e nero, proposte nei formati

grafici BMP, PCX e TIF, tutti e tre ampliamente utilizzabili da quasi tutti i maggiori pacchetti grafici commerciali e da convertitori ed elaboratori shareware.
Il CD è anche predisposto per essere inserito on line su di una BBs, a questo proposito è stata realizzata l'area "Files", in cui sono contenuti tutti i titoli delle immagini, debitamente raggruppate per genere.
Come nostra abitudine non ci dilungheremo nella descrizione delle immagini, soffermandoci esclusivamente ad elencare le aree e le caratteristiche più interessanti.
La prima citazione riguarda Amiga, e più precisamente il Clip Art che lo raffigura, inserito nell'area "Computer" (BMP).
Come in ogni compilation che si rispetti, sono disponibili immagini per ogni genere, siano essi situazioni, oggetti, animali, mezzi di trasporto, cornici, bordi, lettere, ecc.
Lo stile dei disegni è generalmente sobrio e raramente si rintracciano caricature o stilizzazioni particolari, una delle sezioni più interessanti è quella dedicata agli ideogrammi giapponesi, di cui sono disponibili numeri, lettere e anche intere parole.
Altri soggetti un po' inusuali riguardano le immagini inserite nell'area dedicata alla festa di S. Valentino e ai segni zodiacali.
La sezione "Art" propone alcuni tocchi di classe, come ad esempio uno splendido David di Donatello, alcune raffigurazioni riprese dalla mitologia greca e stampe d'epoca.
Chi predilige il taglio umoristico potrà trovare un po' di materiale (non moltissimo) nell'omonima area (humor), in particolare risultano efficaci le caricature dei pinguini e del simpaticissimo Panda.
Tra i tanti soggetti citiamo american, animals, birds, building, business, computer, garden, gemart, humans, humor, girls, gentlemen, games, holidays, house, food, fish, file, faces, maps, machines, graphics, scouts, signs, sheets, scene, people, music e war.

Appunti

"World of Clip Art" è uno di quei prodotti dal duplice aspetto, il primo, senza dubbio positivo, riguarda la presenza di un enorme quantitativo di immagini, il secondo è rappresentato da alcune conversioni di immagini realizzate originalmente con almeno 256 colori (per non dire a 24 bit) e poi orrendamente degradate a 2 colori, con il risultato che potete ben immaginare. Tra l'altro quest'ultima operazione è stata effettuata anche con l'immagine dedicata al glorioso Amiga 4000. Una delle pecche di questo prodotto, oltre al fatto di non avere proposto alcuni dei formati più diffusi nel mondo Amiga, è quello di non disporre di cataloghi grafici, lasciando la selezione del materiale a pochi file di testo, che non propongono alcuna descrizione. Dopo le dovute critiche, non possiamo dimenticare anche i meriti, che riguardano la qualità di buona parte del materiale e la copertura di qualsiasi tipo di esigenza, per gli appassionati del Desk Top Publishing.

About Workbench Add-On Volume 1

Nome prodotto: Workbench Add-On Volume 1

Prodotto da: Stefan Ossowskis Schatztruhe

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453
URL: http://www.cvc.fo.it.

Prezzo: 53.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom, CD32 o CDTV con drive esterno.

A favore:
Lo si può definire il compagno ideale del workbench, con in più numerose offerte per ottenere la registrazione di programmi shareware quali ShapeShifter, Amiwin, Filer, ecc.

Contro:
Nulla di particolare.

About World of Clip Art

Nome prodotto: World of Clip Art

Prodotto da: US Dreams

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453
URL: http://www.cvc.fo.it

Prezzo: 39.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom, CD32 e CDTV collegati ad Amiga o con drive esterno.

A favore:
18.000 immagini adatte a qualsiasi tipo di applicazione per DTP.

Contro:
alcune immagini non sono di buona qualità.

Programmazione ad oggetti e Java

Potrebbe sembrare un controsenso iniziare un corso di programmazione in C e C++ standard, dopo aver ultimato quello in C su Amiga dando per scontato in quest'ultimo di conoscere

La rete è sempre a disposizione con informazioni e FAQ

Programmazione in C e C++

di **Giuseppe Ligorio** (gligorio.aica@iol.it)

Infatti so già che molti di voi non hanno seguito il mio consiglio, non avete comprato alcun libro di C/C++ e non avete imparato il C; difatti il 72,65% di voi (con un errore del più o meno 1%) si è messo subito a programmare e a spulciare i listati senza aver appreso alcuna nozione di C; ed ecco il senso di questo corso, anche se ritardatario, che potrebbe essere utile non solo per programmare su Amiga (che avete capito! Io dicevo per programmare Symbolics e work-station varie), senza tener conto che l'80% della popolazione studentesca universitaria incontra difficoltà proprio nell'esame di programmazione del corso di Fondamenti di Informatica (o equivalenti), perché non hanno sviluppato un senso analitico (più che altro perché in un solo semestre o un anno risulta abbastanza difficile) necessario per la programmazione; questo corso serve anche a costoro, perché intende partire proprio da 0. Il secondo motivo della presenza di questo corso è legato alla vita di un altro nato proprio questo mese: il JAVA; quest'ultimo è infatti pesantemente basato sul C++ e quindi risulta essere molto utile

Novità di Settembre

di **Giuseppe Ligorio** (gligorio.aica@iol.it)

Siete tornati dalle vacanze? Avete le menti belle fresche e riposate? Bene, siete quindi pronti perché io possa rimpinzarvi ben benino di nozioni tecniche e di programmazione; come potete ben vedere infatti da questo mese lo spazio dedicato alla programmazione & affini è addirittura raddoppiato e le novità non sono poche; infatti con questo numero si conclude il corso di programmazione in C su Amiga, ma è solo apparenza; è stato difatti scelto ed è preferibile, occuparsi di argomenti ben precisi per articolo (ad esempio come creare una libreria ecc...), piuttosto che un lungo e interminabile corso, e magari trattando l'argomento non solo in C ma anche in altri linguaggi come l'E. Per un corso che si chiude però ve ne sono tre che si aprono: un corso di programmazione in C/C++ standard, un corso di programmazione JAVA e dal prossimo numero anche per ARexx.Come sempre rinnovo l'invito a spedirci lettere, richieste e suggerimenti; oltre alla normale posta "cartacea", potete contattarmi direttamente, per qualsiasi quesito, in forma elettronica su fidonet: 2:334/21.64 e su internet: gligorio.aica@iol.it. A tutti buona lettura!

---

conoscere il C++ ai fini dell'apprendimento di quest'ultimo.

Perché il C e C++?

Di solito il mondo della programmazione e spaccato tra due linguaggi: il C e il Pascal; vorrei riportare a tal proposito le saggissime parole di un professore universitario di informatica: il Pascal non esiste! E' per questo che noi programmiamo in C; scherzi a parte la scelta del C rispetto al Pascal è dovuto principalmente alla natura tecnica del primo; infatti il Pascal possiede una serie di limitazioni (dovute proprio alla natura didattica del linguaggio) che non permettono di fare tutto quello che permette il C. Da questa disquisizione ne consegue che il C è un linguaggio altamente tecnico, in cui ci si imbatte spesso e volentieri in puntatori, allocazioni e disallocazioni, ed è quindi decisamente più arduo che non qualsiasi altro linguaggio; a nostro modo di vedere le principali difficoltà incontrate da un novizio alla programmazione non dipendono tanto dal linguaggio che utilizza, ma dal suo senso analitico; infatti per quasi tutti i principianti, il problema principale non è comprendere le varie istruzioni del linguaggio, ma riuscire ad analizzare e risolvere un problema; non c'é migliore soluzione a questo se non quella di realizzare esercizi, esercizi ed ancora esercizi e ricordate che vale molto più un piccolo programma realizzato da soli senza alcun aiuto, che un super-programmone in cui la strada vi sia stata già spianata; comunque osservare i programmi degli altri e come questi sono stati realizzati è già un buon esercizio. E' proprio questa l'impronta del corso, per cui periodicamente verranno assegnati molti esercizi che voi tutti dovrete risolvere (pena il rimando a settembre). Inoltre prima di iniziare, un piccolo appunto sul C++; cosa vi posso dire se non che è un bellissimo linguaggio di programmazione un po' bistrattato dalla comunità Amiga (questo più che altro per colpa delle software house che non hanno mai prodotto linguaggi di programmazione C++ decenti), il resto lo saprete ben presto.

Iniziamo

Come anche per il corso di Java, inizieremo con un semplice programma in C, dato che un listato vale più di diecimila parole; anche qui stamperemo la scritta "Ciao a Tutti!!!!"; analizziamo linea per linea il listato:

```
#include "minore di"stdio.h>
```

la parola #include è un istruzione per il preprocessore; il preprocessore è la componente del linguaggio che viene attivata prima del compilatore vero e proprio, ed esegue una serie di operazioni preliminari; tutte le istruzioni che iniziano con un "#" indicano operazioni per il preprocessore; #include indica di "includere", ossia di sostituire alla linea il file testo indicato tra maggiore e minore così come è, e alla fine di compilare il tutto; nel caso specifico l'istruzione dice di includere le informazioni sulla libreria standard di I/O (necessaria per utilizzare la funzione per la stampa).

```
void main()
```

definisce la funzione main(); questa funzione deve essere sempre presente in ogni programma, si tratta infatti della funzione che viene eseguita automaticamente all'esecuzione dello stesso

```
{
```

ogni blocco di istruzioni (funzione, blocco if, for ecc...) deve essere racchiuso da una parentesi graffa aperta (prima del blocco) ed una chiusa (dopo) per indicare al compilatore quali istruzioni facciano parte del blocco

printf("Ciao a Tutti!!!!\n");

chiama la funzione printf; questa funzione è standard per il C ed indica di stampare la stringa "Ciao a Tutti!!!!" sul dispositivo standard di uscita (di solito lo schermo, ma può essere redirezionato dal dos); il simbolo "\n" alla fine della stringa, indica alla printf() di stampare il codice di nuova linea (andare a capo), difatti la printf() non lo inserisce automaticamente; per questo lo stesso programma potrebbe essere realizzato con tre printf() differenti, la prima stampa "Ciao a", la seconda "Tutti!!!!" e la terza "\n"

```
}
```

chiude il blocco delle istruzioni del main().

Con questo listato avete già imparato molte cose; avete visto la printf() ed avete iniziato ad utilizzarla; avete visto che le stringhe vengono racchiuse tra doppi apici ("); nelle stringhe possono essere inseriti codici di controllo che iniziano con uno "\" e

Listato 1

```
#include <stdio.h>

void main()
{
  printf("Ciao a Tutti!!!!\n");
}
```

Questa è forse la miglior risorsa per chi vuole programmare in C++

seguiti da una lettera che indica lo speciale codice di controllo (abbiamo visto che "\n" indica il codice di fine linea).

Variabili e tipi di dati

Vi accorgerete presto che realizzare programmi con le sole chiamate alle funzioni, specificando i valori da utilizzare direttamente è molto limitativo; infatti risulterebbe molto più utile in molte circostante memorizzare un valore (numero, carattere o stringa che sia) da qualche parte e riferirsi a lui senza conoscerne esplicitamente il valore, una specie di contenitore insomma; questo contenitore si chiama variabile ed il tipo di informazione che memorizza viene indicato come tipo di dato; i tipi di dato utilizzabili in C sono diversi è più precisamente:

char
é il tipo che permette di memorizzare un carattere, quindi occupa un byte; in realtà questo tipo memorizza sempre un numero (da -128 a +127 con segno o da 0 a 255 senza segno), sarà il linguaggio a convertire qualsiasi carattere indicato dal programmatore nel rispettivo valore ASCII che sarà poi memorizzato nel char

short
intero corto; rappresenta un valore numerico intero, normalmente occupa 2 byte (ma questo dipende dal sistema su cui si programma) e quindi permette di rappresentare numeri da -32768 a +32767 con segno o da 0 a 65535 senza segno.

long
intero lungo; rappresenta un valore numerico intero, normalmente occupa 4 byte (anche questo dipende dal sistema su cui si programma) e quindi permette di rappresentare valori interi da -2147483648 a +2147483648 con segno e da 0 a 4294967295 senza segno

float
virgola singola precisione; rappresenta un numero in virgola mobile, singola precisione (4 byte)

double
virgola doppia precisione; rappresenta un numero in virgola mobile, con doppia precisione (8 byte).

Prima abbiamo accennatto alla rappresentazione riferendoci a numeri con segno e senza; indicando i tipi così come li abbiamo visti si dice al linguaggio che il dato è con segno (quindi di default); per specificare che invece vogliamo un numero senza segno occorre far precedere la parola chiave che indica il tipo con la parola "unsigned"; esempio:

```
unsigned long a;
unsigned char b;
```

oltre a questi tipi vi è l'intero definito con "int"; questo è un intero che può essere lungo 2 o 4 byte (ciò di solito dipende da qualche opzione del compilatore) ed è di solito quello preferito per le variabili intere.
Per questa puntata è tutto, arrivederci alla prossima in cui parleremo di costanti, vettori, operatori, istruzioni e tanto altro.

In principio era Sun Microsystems...

Come già preannunciato, ecco il corso di programmazione in Java; un linguaggio che sta prendendo sempre più piede e che è stato annunciato come lo standard di programmazione del prossimo futuro.

Java

Ecco Mamma Sun per tutte le informazioni relative a Java e non solo.

*di **Giuseppe Ligorio** (gligorio.aica@iol.it)*

In effetti le caratteristiche e gli obiettivi che il linguaggio propone al programmatore non sono pochi ne di piccolo valore, e a prima vista sembra che riesca ad assolverli tutti; non sappiamo se riuscirà in tutti gli intenti previsti, quel che è certo è che si tratta di un nuovo linguaggio computer-indipendent molto potente ed anche molto bello da programmare, ma andiamo ad osservarne le caratteristiche in dettaglio.

Cosa è Java?

Java è nato nel 1991 da un team di programmazione della Sun Microsystems; iniziarono ovviamete dal linguaggio più popolare del momento: C++, potente familiare e object-oriented; si resero ben presto conto però che la complessità di tale linguaggio gli si stava ritorcendo contro; per questo decisero come soluzione di realizzare un linguaggio più semplice e raffinato, che non avesse problemi di compatibilità e rimanesse familiare; così nacque Java.

Le caratteristiche del linguaggio possono essere così riassunte: familiarità, semplicità, object-oriented, indipendenza dall'architettura, portabile, intepretato, alte prestazioni, threaded, robustezza e sicurezza.

Familiarità: questa è forse la caratteristica più importante, i cambiamenti sono sempre difficili, per questo Java è derivato dal C e C++; il codice Java è del tutto identico a quello del C e C++ nella forma, le istruzioni sono le stesse, si usano le parentesi graffe ecc...

Semplicità: Java è basato sul principio chiamato KISS (Keep it Small and Simple, oppure la versione più informale Keep it Simple, Stupid!); svariate caratteristiche ridondanti del C sono state eliminate come i puntatori, overloading degli operatori, liberazione della memoria occupata; ciò rende maggiormente semplice la stesura dei programmi e diminuisce notevolmente la possibilità di errori; sulla limitazione di tali caratteristiche (che non sono da poco conto) torneremo più avanti e vedremo come è possibile "sopravvivere" senza.

Listato 1

```
class CiaoATutti
{
. public static void main(String args[])
. {
.  System.out.println("Ciao a tutti!!\n");
. }
}
```

Object-oriented: differentemente dal C++, Java è un "vero" linguaggio di programmazione orientato agli oggetti; in Java ogni cosa è un oggetto, non solo i dati definiti, ma anche tutte le funzioni ed il main(); sono fornite insiame al linguaggio diverse classi per il collegamento a rete, I/O, interfacce utenti grafiche, ed altre utilità.

Indipendenza dall'architettura, portabile e interpretato: un programma Java è previsto per funzionare su sistemi completamente diversi, senza bisogno di essere ri-compilato, come è possibile? La risposta è nel byte-codes indipendente dall'architettura e dall'interprete Java; il compilatore Java non fa altro che convertire il sorgente Java in un formato intermediario chiamato byte-codes; byte-codes è un codice molto compatto in cui sono memorizzate con dei codici le diverse operazioni da effettuare (un po' come il codice compatto prodotto da un interprete basic); questo è il codice che fa il giro delle piattaforme, ogni piattaforma possiede il proprio interprete Java che leggerà i byte-codes e li interpreterà, in questa maniera viene assicurata la portabilità senza bisogno di ricompilare il codice; naturalmente questo metodo aiuta nell'utilizzo di qualsiasi risorsa di sistema, anche quelle più notoriamente ostiche nella portabilità, come quella grafica ed interfaccia.

Ecco dove potete trovare le ultime informazioni sul porting di HotJava,

Alte prestazioni: quasi tutti i linguaggi interpretati sono molto lenti, Java riesce a mantenere alte prestazioni in velocità grazie ad alcune tecniche; primo Java supporta il multi-threading (multi-operatività), ciò significa che molte operazioni (interazione, visualizzazione, utilizzo di risorse ecc...) vengono assicurate simultaneamente in multi-tasking; secondo l'interprete e le sue funzioni sono state ben studiate e realizzate, in maniera da assicurare la massima velocità; terzo, applicazioni che richiedano più velocità hanno la facoltà di riscrivere porzioni del codice in un linguaggio nativo (cioè presente sul sistema) tipo C; quarto il Java environment possiede un compilatore "al volo" che provvede alla compilazione del byte-codes per produrre linguaggio macchina pronto da eseguire.

Threaded: come pocanzi accennato con multi-threading si intende la possibilità di portare avanti diversé attivita simultaneamente (multi-tasking), il Java prevede una classe Thread che permette di implementare questa notevole caratteristica in maniera molto semplice.

Robustezza e sicurezza: Java è un linguaggio molto robusto e sicuro, ciò significa che è resistente ai bug di un programma, per cui il sistema risulta protetto da eventuali imprevisti, e inoltre per come è strutturato impedisce la possibilità di commettere errori molto comuni in C e C++; per prima cosa infatti il Java non possiede nessun preprocessore, per cui il tutto viene compilato direttamente; in secondo luogo il Java controlla durante la fase di compilazione e di esecuzione le istruzioni per il giusto utilizzo del sistema, in modo da prevenire eventuali danneggiamenti; terzo, il programmatore risulterà libero dai numerosi bug derivanti dalla gestione (allocazione e disallocazione) della memoria, in quanto il Java utilizza come metodo di gestione della memoria il Garbage collection, che libera il programmatore dal compito di disallocare la memoria utilizzata. Le potenzialità di Java nell'indipendenza dal sistema e nella sua sicurezza, permettono un'applicazione molto importante dello stesso (che avrete sicuramente sentito e per la quale il Java è diventato famoso): l'u-

tilizzo di programmi Java (chiamati in questa occasione applets) in World Wide Web; infatti la massima potenzialità ottenibile prima dell'utilizzo di questo linguaggio era la semplice combinazione di immagini e testi mediante HTML; invece ora, grazie al Java, ed all'utilizzo di particolari browser (HotJava e Netscape) è possibile far funzionare in qualsiasi modo ogni computer remoto che si collega alla tua pagina; infatti i browser scaricheranno ed eseguiranno automaticamente tutti i programmi Java che li invierete; per questo motivo sono importanti le caratteristiche di sicurezza, affidabilità ed indipendenza dal sistema.

Tutta la documentazione su Java è presente nella rete... Ma qualche cosa potrete trovare nel nostro CDROM.

Il primo programma

Come narra un vecchio e saggio proverbio: "se un'immagine vale più di mille parole, allora un listato ne vale più di diecimila... ", per questo iniziamo subito (e questo sarà il tenore del corso) con un piccolo esempio; l'esempio mostrato è sicuramente il più interessante che vi sia mai capitato, dato che ho rifiutato di mostrare il classico "Hello World" (il primo programma che si fa in qualsiasi linguaggio), in favore di un più avvincente e fantastico "Ciao a tutti!"; potete osservarne il grandioso listato nel riquadro, analizziamone il codice linea per linea:

```
class CiaoATutti
```

come abbiamo detto il Java è un linguaggio true object-oriented, per questo ogni cosa è definita come classe; nel nostro caso occorre semplicemente una funzione che stampi la scritta, per cui si creerà una sola classe (CiaoATutti appunto) utilizzando la keyword class, che conterrà il main()

```
public static void main(String
args[])
```

qui siamo alla definizione di una funzione della classe (il main() nel nostro caso); public indica che la funzione è pubblica (visibile dall'esterno per eventuali chiamate ed il main() lo deve essere); static specifica invece che la funzione diventa elemento dell'intera classe e non solo degli oggetti della medesima; la prima interessante differenziazione dal C++ è la modalità di passaggio dei parametri della linea di comando; questi vengono infatti passati come array di String; String è una classe definita in Java che rappresenta le stringhe costanti (non possono essere modificate)

Il sito ufficiale di Java.

```
System.out.println("Ciao a
tutti!!!!!\n");
```

come già detto tutto in Java è strutturato come una serie di classi gerarchicamente collegate; quindi per stampare occorre utilizzare la println che è un metodo (funzione di una classe che agisce sulle variabili della stessa), appartenente all'oggetto out (simile a stdout) che è a sua volta un oggetto proprietario di System (il sistema).
Bene compiliamo ora il programma con:

```
javac "nomefile"
javac ciao.java
```

questo produrrà i byte-codes del programma pronto per essere eseguito con nome della classe principale ed estensione .class (CiaoATutti.class nel nostro caso); quindi chiamiamo l'interprete Java con:

```
java "classname"
java CiaoATutti
```

Semplice vero? Bene, ci congediamo approfittando della soddisfazione e del momentaneo entusiasmo nell'aver scritto il primo programma in Java, entusiasmo che placheremo ben presto con programmi seri...

L'appuntamento didattico

Analizziamo in questa puntata, l'utilizzo e le funzioni necessarie per il rendering dei testi e per la loro gestione.

Impariamo a programmare l'Amiga (XX)

di **Giuseppe Ligorio** (gligorio.aica@iol.it)

Non potevamo concludere il discorso sulla *graphics.library* senza trattare naturalmente i font di carattere; come ben sapete, è possibile scegliere il tipo di carattere utilizzato nel sistema o in svariate applicazioni; tutti i dati riguardanti i diversi fonts sono memorizzate nella directory assegnata a FONTS:; nelle vecchie versioni del sistema, i dati dei diversi fonts venivano memorizzati in forma di bitmap "impacchettati" (cioè tutti insieme), da cui si deduce che la dimensione del font è fissa e che per avere dimensioni differenti occorreva memorizzare dati bitmap differenti (identificati dai diversi numeri nelle directory omonime dei diversi font); nelle ultime versioni del sistema (dalla 2) invece è possibile realizzare la scalatura di un font, avendo così la possibiltà di utilizzare una qualsiasi dimensione del font prendendo come riferimento quello esistente con dimensione più vicina a quella voluta e poi scalandolo; ovviamente il risultato non è ottimo, per questo è data la possibilità di utilizzare anche i font outline, termine con cui si indicano font descritti mediante funzioni polinomiali, per cui

è possibile ottenere la miglior definizione possibile a qualsiasi dimensione; lo standard utilizzato dal s. o. di Amiga è il famoso AGFA Compugraphic font; dato che il tempo di calcolo per il rendering di questi font non è trascurabile, il sistema automaticamente memorizza la versione bitmap del font nella dimensione scelta; dal punto di vista del programmatore, non è richiesta alcuno sforzo aggiuntivo che nella gestione degli altri normali font, il tutto viene compiuto dalla diskfont.library in maniera trasparente; se osservate i caratteri dei testi vi accorgete che tutti i caratteri giacciono su una stessa linea, con alcuni che talvolta sconfinano al di sotto (come la g, j, q, p ecc...); questa linea che è di riferimento per l'inserimento del testo è chiamata linea di base (Baseline in inglese); naturalmente ogni carattere non si può spingere al di sopra della linea base per un certo numero di pixels (quindi viene identificata una nuova linea di delimitazione, top) e non può andare oltre un certo numero di pixels al di sotto della linea base (quindi si identifica un estremo inferiore denominato base); l'altezza del font è identificato dall'ampiezza tra base e top. Esiste poi un'importante differenza tra font proporzionali e non; i font non proporzionali sono quelli in cui i caratteri occupano per la larghezza un numero di pixel costante, esempio di font non proporzionali sono il Topaz 8 ed il Topaz 9; quelli proporzionali invece sono caratterizzati da avere diverse ampiezze per i diversi caratteri (ad esempio per la "i" occorreranno normalmente meno pixel in larghezza che non per la "c").

Rendering del testo

Ma passiamo ora a descrivere la funzione che ci permette di inserire un testo in una RastPort, funzione che peraltro abbiamo già incontrato diverse volte nel corso; naturalmente mi riferisco alla funzione della graphics.library Text:

```
Text(RPort, testo, lunghezza);
```

dove "RPort" è il puntatore alla struttura RastPort relativo al raster in cui inserire il testo, "testo" è il puntatore alla stringa di caratteri da stampare e "lunghezza" indica il numero di caratteri della stringa da visualizzare; il testo verrà inserito nella posizio-

La struttura TextFont

Descriviamo qui di seguito la struttura TextFont e i suoi campi:

```
struct TextFont
{
. struct Message tf_Message;
. UWORD tf_YSize;
. UBYTE tf_Style;
. UBYTE tf_Flags;
. UWORD tf_XSize;
. UWORD tf_Baseline;
. UWORD tf_BoldSmear;
. UWORD tf_Accessors;
. UBYTE tf_LoChar;
. UBYTE tf_HiChar;
. APTR tf_CharData;
. UWORD tf_Modulo;
. APTR tf_CharLoc;
. APTR tf_CharSpace;
. APTR tf_CharKern;
};
```

tf_Message
Struttura messaggi utilizzata per rispondere al messaggio per la richiesta di rimozione del font

tf_YSize
Altezza del font in pixel; nessun carattere di questo font può essere più alto di questo valore

tf_Style
Indica gli stili per questo font (eguale al campo omonimo della struttura TextAttr)

tf_Flags
Flag per questo font (identico all'omonimo campo di TextAttr)

tf_XSize
indica l'ampiezza di ogni carattere del font, compresa la spaziatura per permettere l'inserimento di caratteri adiacenti (solo per i font non proporzionali)

tf_Baseline
Posizione della linea di base in pixels, partendo dall'estremo superiore (top) del carattere

tf_BoldSmear
Per realizzare lo stile grassetto, il sistema riscrive lo stesso carattere spostato di un certo numero di pixels; questo valore indica appunto di quanto spostarsi per riscrivere lo stesso carattere, in modo da simulare il grassetto

tf_Accessors
Il numero di volte che questo font è correntemente aperto

tf_LoChar
E' il primo carattere ad avere associato un'immagine grafica; tutti i caratteri con codice ASCII inferiore a questo valore, non hanno un'immagine associata in questo font, per cui non possono essere visualizzati

tf_HiChar
Alla stessa maniera di tf_LoChar indica l'ultimo carattere definito nel font

tf_CharData
Puntatore alla zona di memoria contenente la bitmap dei caratteri del font; questi sono memorizzati in forma "inpacchettata"; ciò significa che il bitplane è alto quanto la dimensione (altezza) del font ed è lungo quanto necessario per memorizzare tutti i caratteri, uno affianco all'altro in successione

tf_Modulo
Indica di quanti bytes occorre spostarsi per passare alla linea successiva del bitplane che contiene i dati dei font (tf_CharData)

tf_CharLoc
Puntatore alla tabella di locazione dei caratteri; questa tabella indica di quanti bytes (o meglio bit) spostarsi dal punto iniziale del bitplane che contiene i dati dei caratteri, per arrivare al carattere voluto; la tabella è composta da long, ognuna per ogni carattere (carattere 0 long 0, carattere 25 long 25 ecc...); ogni long è suddivisa in due word: la prima indica l'offset del carattere rispetto all'estremo sinistro del bitplane di memorizzazione in bit; la seconda indica quanti pixel è largo il carattere

tf_CharSpace
Puntatore ad un array di WORD, che indica l'ampiezza di ogni carattere

tf_CharKern
Puntatore ad un array di valori "kerning"; il "kerning" indica su Amiga quanti pixels lasciare vuoti dopo un carattere, prima di disegnare il successivo.

Struttura del font. B)In alto a sinistra font stampato normalmente, in basso lo stesso utilizzando una grandezza non prevista e quindi con perdita di qualità e a destra lo stesso con un aspect ratio differente da 1:1.

Iniziamo la compilazione...

```
KingCON

Final output file size = 8144 ($00001fd0) bytes
5.Workbench:Documents/Articoli/Settembre1996/ImpProgrammare20/Listati> sc Listat
o2.c
Using options file "scoptions"
SAS/C Amiga Compiler 6.56
Copyright (c) 1988-1995 SAS Institute Inc.

Compiler Phase 1 for "Listato2.c"
No errors; No warnings; No user suppressed warnings
Compiler Phase 2 for "Listato2.c"
Module size P=000004C8 D=00000000 U=00000000 C=00000000 F=00000000 UF=00000018

slink WITH "Listato2.lnk"
Slink - Version 6.56
Copyright (c) 1988-1995 SAS Institute, Inc.  All Rights Reserved.
Pass1 for Object 'T:N14GAB.0001'
Pass2 for Library 'LIB:amiga.lib'

Parsing            0:00.06 ---   19570
Pass1              0:03.70 --- 1145154
Coalescing         0:00.06 ---  849786
Pass2              0:00.68 ---  855498
Map Processing     0:00.00 ---  141378
=====================================
Total              0:04.50 --- 1145154

SLINK Complete - Maximum code size = 43052 ($0000a82c) bytes

Final output file size = 12020 ($00002ef4) bytes
5.Workbench:Documents/Articoli/Settembre1996/ImpProgrammare20/Listati>
```

Dopo tutti i passaggi siamo pronti ad eseguire il programma...

```
KingCON
Fi | Finestra esempio.                  ) bytes
5,                                      1996/ImpProgrammare20/Listati> sc Listat
o2
Us   Test con font topaz 11
SA
Co                                      nc.

Co
No                                      sed warnings
Co
Mo                                      0000 C=00000000 F=00000000 UF=00000018

slink WITH "Listato2.lnk"
Slink - Version 6.56
Copyright (c) 1988-1995 SAS Institute, Inc.  All Rights Reserved.
Pass1 for Object 'T:N14GAB.0001'
Pass2 for Library 'LIB:amiga.lib'

Parsing            0:00.06 ---   19570
Pass1              0:03.70 --- 1145154
Coalescing         0:00.06 ---  849786
Pass2              0:00.68 ---  855498
Map Processing     0:00.00 ---  141378
=====================================
Total              0:04.50 --- 1145154

SLINK Complete - Maximum code size = 43052 ($0000a82c) bytes

Final output file size = 12020 ($00002ef4) bytes
5.Workbench:Documents/Articoli/Settembre1996/ImpProgrammare20/Listati> Listato1
```

ne attuale del cursore grafico (impostato con il Move), stando attenti che la y del cursore indica la posizione di linea di base del font (si può rilevare l'informazione della posizione della linea di base, dai dati contenuti nella struttura TextFont che contiene i dati del font, vedere riquadro); dopo l'operazione, la posizione x del cursore grafico verrà posizionato al pixel affianco dell'ultimo carattere stampato (così da permettere stampe contigue).
Naturalmente verrà utilizzato come font quello attualmente impostato per la RastPort in cui si scrive; per cambiare il font utilizzato, occorrerà usare la funzione:

```
SetFont(RPort, font);
```

dove "RPort" indica la RastPort di cui cambiare il font utilizzato e "font" è il puntatore alla struttura TextFont (vedere riquadro) che contiene tutte le informazioni del font da usare; la struttura TextFont di un font viene restituita dalle funzioni che permettono di aprire un particolare font:

```
font = OpenDiskFont(textattr);
font = OpenFont(textattr);
```

OpenFont apre solo un font che è stato già letto ed è presente nella lista di sistema, mentre OpenDiskFont permette di aprire anche eventualmente font non ancora presenti in memoria, che devono essere letti dal disco (naturalmente conviene sempre utilizzare la OpenDiskFont); come detto "font" è il puntatore alla struttura TextFont del font aperto (o NULL in caso di fallimento), mentre "textattr" è il puntatore alla struttura TextAttr che permette di specificare i dati del font da aprire (vedere riquadro).
Per impostare gli attributi per il rendering, occorre utilizzare le normali funzioni già viste per tutte le altre operazioni grafiche: SetAPen per impostare la penna di primo piano, SetBPen per la penna di sfondo e SetDrMd per le modalità di rendering.
Nell'apertura di un font, è possibile indicare lo stile del medesimo mediante il campo Style della struttura TextAttr; per cambiare lo stile dello stesso, senza necessariamente chiuderlo e riaprirlo, il sistema mette a disposizione le seguenti funzioni:

```
stile = AskSoftStyle(RPort);
```

```
stile = SetSoftStyle(RPort,
nuovostile, abilita);
```

AskSoftStyle permette di prelevare lo stile corrente, per il font corrente della RastPort; SetSoftStyle invece imposta un nuovo stile al font corrente della RastPort. "RPort" indica la RastPort di cui al corrispondente font corrente verrà prelevato o modificato lo stile; "nuovostile" è una LONG contenente i flag del nuovo stile; "abilita" è una LONG equivalente al nuovo stile, con la funzione che i bit impostati ad uno (che rappresentano una caratteristica o un flag) indicano quei flag da modificare con i valori specificati in nuovostile; il valore ritornato "stile" indica lo stile attualmente definito per il font corrente della RastPort (per SetSoftStyle ritorna lo stile attuale una volta effettuate tutte le impostazioni indicate).

Funzioni di utilità per il testo

Naturalmente con la semplice funzione Text() si può fare ben poco (pensate ad un word processor), per questo il sistema mette a disposizione altre funzioni di utilità per il testo. La prima funzione che analizziamo consente di calcolare la lunghezza in pixels di una stringa, utilizzando il font correntemente impostato nella RastPort:

```
lun = TextLength(RPort, strin-
ga, lunghezza);
```

dove "RPort" al solito è la RastPort, "stringa" è il puntatore alla stringa di cui determinare la lunghezza, "lunghezza" è il numero di caratteri della stringa; il valore ritornato "lun" indica naturalmente la lunghezza della stringa in pixels. La funzione TextLength può tuttavia non essere sufficiente per calcolare quale rettangolo può occupare la stringa, per questa è stata introdotta nella V2 del sistema la funzione TextExtent:

```
TextExtent(RPort, stringa,
lunghezza, textextent);
```

dove i vari parametri assumono lo stesso significato della funzione precedente, salvo che i risultati vengono ritornati in textextent; "textextent" è infatti l'indirizzo di una struttura TextExtent che viene riempita dalla funzione:

La struttura ColorTextFont

Descriviamo qui di seguito la struttura ColorTextFont e i suoi campi:

```
struct ColorTextFont
{
. struct TextFont ctf_TF;
. UWORD ctf_Flags;
. UBYTE ctf_Depth;
. UBYTE ctf_FgColor;
. UBYTE ctf_Low;
. UBYTE ctf_High;
. UBYTE ctf_PlanePick;
. UBYTE ctf_PnaeOnOff;
. struct ColorFontColors *ctf_ColorFontColors;
. APTR ctf_CharData[8];
};
```

ctf_Flags
flag di estensione e può valere CT_COLORFONT, il che significa che il font mantiene dei colori specificati dal disegnatore e CT_GREYFONT, che indica che i colori del font variano gradatamente da un grigio scuro ad uno chiaro (possono quindi essere utilizzati diversi colori)

ctf_Depth
numero di bitplane in cui è memorizzato il font

ctf_FgColor
il valore qui specificato indicherà di "rimappare" il valore di questa penna del font con il colore di ForeGround della RastPort; se non interessa questa dipendenza il campo verrà impostato a 0xFF

ctf_Low, ctf_High
indica gli estremi delle penne utilizzate; vale a dire che ctf_Low è il codice di penna più piccolo utilizzato dal font e ctf_High quello più grande; questo per evitare di impostare colori non utilizzati dal font

ctf_PlanePick, ctf_PlaneOnOff
svolgono lo stesso ruolo di quello visto per l'utilizzo delle immagini in Intuition; ctf_PlanePick indica quali bitplane della RastPort di destinazione devono essere influenzati da quelli del font, ogni bit rappresenta un bitplane di posizione corrispondente: bit 0 bitplane 0, bit 1 bitplane 1 ecc...; per cui un byte tipo 0x36 (00110110 in binario) indica di piazzare il bitplane 0 del font nel bitplane 1 del raster, il bitplane 1 del font nel bitplane 2 del raster, e così via 2 in 4 e 3 in 5. ctf_PlaneOnOff indica come impostare i bitplane non toccati da ctf_PlanePick (anche qui ogni bit rappresenta un bitplane nel raster di destinazione), un 1 nel sesto bit indica che il bitplane 6 dovra essere impostato con uno (sempre che il sesto bitplane non venga toccato nell'inserimento del testo o vale a dire che il sesto bit di ctf_PlanePick sia 0)

ctf_ColorFontColors
memorizza i colori del font

ctf_CharData
array di puntatori che memorizzano i diversi bitplane del font

La struttura ColorFontColors

```
struct ColorFontColors
{
. UWORD cfc_Reserved;
. UWORD cfc_Count;
. UWORD *cfc_ColorTable;
};
```

cfc_Count
numero di colori memorizzati

cfc_ColorTable
indirizzo di un array di WORD ognuna memorizzante la tripletta RGB a 4 bit di ogni colore, nella seguente struttura: 0000BBBBGGGGRRRR; esempio di verde pieno 0x00F0

La struttura TextAttr

descrizione della struttura TextAttr e dei relativi campi:

```
struct TextAttr
{
. STRPTR ta_Name;
. UWORD ta_YSize;
. UBYTE ta_Style;
. UBYTE ta_Flags;
};
```

ta_Name
puntatore alla stringa del nome del font da aprire

ta_YSize
altezza del font da aprire

ta_Style
campo indicante i flag dello stile del font:
- FSF_UNDERLINED, il font è sottolineato
- FSF_BOLD, il font è grassetto
- FSF_ITALIC, il font è italico
- FSF_EXTENDED, il font è extra allargato

ta_Flags
campo indicante flag aggiuntivi dei font:
- FPF_ROMFONT, il font è memorizzato in ROM (attualmente vale solo per Topaz 8 e Topaz 9)
- FPF_DISKFONT, il font verrà letto dal disco con la diskfont.library
- FPF_REVPATH, il font è realizzato per essere stampato da destra verso sinistra
- FPF_TALLDOT, il font è stato disegnato per l'alta risoluzione (schermo HiRes non interlacciato)
- FPF_WIDEDOT, il font è stato disegnato per la bassa risoluzione interlacciata
- FPF_PROPORTIONAL, il font è proporzionale
- FPF_DESIGNED, questo font deve avere esplicitamente la grandezza indicata; se questo bit non è impostato e si indica una grandezza non presente fra quelle disponibili, il font verrà scalato.

```
struct TextExtent
{
. UWORD te_Width;
. UWORD te_Height;
. struct Rectangle te_Extent;
};
```

Ricordiamo brevemente la struttura Rectangle:

```
struct Rectangle
{
. WORD MinX, MinY;
. WORD MaxX, MaxY;
};
```

"te_Width" coincide con il valore ritornato da TextLength, "te_Height" coincide con la YSize del font; te_Extent viene riempita indicando il rettangolo necessario a contenere tutta la scritta.
Un'altra funzione FontExtent, molto simile alla TextExtent, riempe la struttura TextExtent con le informazioni del rettangolo che può contenere il più grande carattere di un font:

```
FontExtent(font, fontextent);
```

dove "font" è il puntatore ad una valida struttura TextFont relativo al font da cui ricavare l'informazione; "fontextent" è l'indirizzo di una struttura TextExtent da riempire con le informazioni determinate.
L'ultima funzione da noi analizzata è TextFit che ritorna il numero di caratteri di una stringa, che possono essere visualizzati in un rettangolo dato:

```
num = TextFit(RPort, stringa,
lunghezza, strextent, conex-
tent, strdir,  conwidth,
conheight);
```

dove "num" è il numero di caratteri che possono essere visualizzati nel rettangolo, "stringa" è la stringa da esaminare, "lunghezza" è la lunghezza di quest'ultima, "strextent" è il puntatore ad una struttura TextExtent che verrà riempita dalla funzione, indicando il rettangolo che contiene la stringa da visualizzare (con il numero di caratteri corretto, ritornato da TextFit); "conextent" è il puntatore ad una struttura TextExtent che contiene le informazioni che descrivono il rettangolo di contenimento; "strdir" indica l'offset in caratteri da sommare ad ogni carattere analizzato per accedere al successivo (normalmente 1, può essere utile per considerare scritte capovolte con -1 o altri effetti); "conwidth" e "conheight" consentono una maniera alternativa di specificare il rettangolo di contenimento e verranno tenute in considerazione solo se "conextent" è NULL.

Caratteristiche speciali per i font

Pocanzi parlavamo della possibilità da parte della nuova realease del sistema operativo, di effettuare lo scaling di un font per una grandezza richiesta, se questa non era presente tra quelle disponibili; tutto ciò viene naturalmente fatto in maniera automatica e del tutto trasparente dal punto di vista del programmatore; parallelamente a questa possibilità il 2.0 permette di specificare anche l'aspect ratio del font; cioè è possibile specificare rapporti differenti tra ampiezza e altezza del font che non il normale 1:1; per far questo naturalmente il sistema ha bisogno di memorizzare questa nuova caratteristica nella lista dei font aperti; il problema risiede nell'assenza di questa informazione tra le caratteristiche del font memorizzate sul disco (é però presente nei Compugraphic outline), per cui nella normale apertura del font il sistema non memorizzerà alcuna informazione riguardo l'aspect ratio; se invece il font viene aperto con un determinato aspect ratio questo verrà memorizzato nella lista dei font; il problema di un font non aperto con l'informazione dell'aspect ratio risiede nel fatto che riaprendolo (questa volta è presente nella lista di sistema) fornendo ora un aspect ratio, il sistema non saprà come regolarsi, perché non sa quale è il rapporto di partenza. Per poter passare al sistema l'informazione dell'aspect ratio all'apertura di un font con la OpenDiskFont, basta passare una versione aggiornata

della TextAttr chiamata TTextAttr:

```
struct TTextAttr
{
. STRPTR tta_Name;
. UWORD tta_YSize;
. UBYTE tta_Style;
. UBYTE tta_Flags;
. struct TagItem *tta_Tags;
};
```

Come vedete i primi campi sono del tutto identici agli omonimi della TextAttr, l'unico parametro aggiuntivo è tta_Tags che altro non è che l'indirizzo di un vettore di Tags che contiene parametri aggiuntivi per l'apertura del font; l'unico Tag attualmente disponibile è *TA_DeviceDPI* che permette appunto di indicare l'aspect ratio del font; il valore da passare a tale Tag è una long la cui parola alta indica il DPI (dot per inch, punti per pollice) dell'ampiezza del font, mentre la parola bassa il DPI dell'altezza; naturalmente non è importante la grandezza specificata (l'informazione predominante è sempre la YSize del font), ma solo il loro rapporto, per cui 2:1 corrisponderà a 200:100.
Altra importante problematica che potrà capitarvi, può essere quella di conoscere la lista dei font che è possibile aprire dal sistema (cioè tutti quella contenuti nella directory FONTS:), naturalmente non per un eventuale scelta da parte dell'utente (per quello conviene utilizzare l'ASL requester apposito), potrebbe tuttavia tornare utile; per questo il sistema mette a disposizione la funzione:

```
dim = AvailFonts(buffer,
bufbytes, flags);
```

dove "dim" è il numero di bytes occupati dall'area riempita con le informazioni della lista; "buffer" è l'indirizzo dell'area da riempire con la lista, "bufbytes" è la grandezza del buffer (per evitare fuoriuscite indesiderate) e "flags" è una serie di flag per la funzione; l'area "buffer" da riempire avrà la struttura seguente:

```
struct AvailFontHeader
{
. UWORD afh_NumEntries;
. struct AvailFonts afh_AF[];
};
```

dove il campo afh_NumEntries indica il numero di font presenti nella lista e di seguito è presente un vettore di strutture AvailFonts che indicano le

informazioni dei diversi font è che hanno questa struttura:

```
struct AvailFonts
{
. UWORD af_Type;
. struct TextAttr af_Attr;
};
```

dove af_Type indica il tipo di font è può valere una delle costanti MEMORY, DISK o SCALED; af_Attr contiene invece tutte le informazioni del font; naturalmente si può utilizzare la TTextAttr, nel qual caso verrà usata una struttura del tutto analoga a quella precedente con qualche variante:

```
struct TAvailFonts
{
. UWORD taf_Type;
. struct TTextAttr taf_Attr;
};
```

per utilizzare la TAvailFonts (attenzione che deve naturalmente essere utilizzata anche in AvailFontHeader al poso di afh_AF[]), bisogna impostare un particolare flag nel campo "flags" della funzione.
I valori del parametro "flags" possono valere tra i seguenti:

-*AFF_MEMORY* Lista i fonts correntemente presenti in memoria nel sistema.

-*AFF_DISK* Lista i fonts presenti su disco.
-*AFF_SCALED* Lista i fonts scalati.
-*AFF_TAGGED* Indica di utilizzare TAvailFonts invece che AvailFonts.

Naturalmente è possibile conoscere senza colpo ferire quale sarà la dimensione della tabella mediante il valore "dim" ritornato, specificando come "numbytes" 0, in questo caso la tabella non verrà riempita, ma verrà comunque ritornato il numero di bytes che occcuperebbe; a tal punto basta allocare il buffer e richiamare propriamente la AvailFonts.
Passiamo all'ultimo discorso sui font: il colore; naturalmente voi tutti sapete che vi sono e possono essere utilizzati font colorati; questi come tutti gli altri vengono letti con una normale OpenDiskFont, ma quando vengono riconosciuti i dati dello stesso sono memorizzati in una struttura che è una estensione della tradizionale TextFont, la ColorTextFont; naturalmente il primo campo della struttura *ctf_TF* è una normale TextFont contenente le solite informazioni, mentre gli altri contengono informazioni aggiuntive; la ctf_TF in realtà presenta due differenze dal normale utilizzo della TextFont: il primo è che nel campo ctf_FT.tf_Style è impostato il flag FSF_COLORFONT per poter distinguere che questa non è una semplice struttura TextFont, ma una ColorTextFont; il secondo è che nel campo ctf_FT.tf_CharData viene memorizzato il font in versione multi bitplane; l'unica differenza nell'utilizzo è prestare attenzione ai colori, bisogna infatti impostare i colori delle penne in modo che il font venga colorato correttamente.

The end?

Come preannunciato questa è l'ultima puntata del corso di programmazione, anche se abbiamo solo in parte trattato il mondo della programmazione su Amiga; ma questa non è la fine, è l'inizio di tanti e tanti altri articoli di programmazione su Amiga; abbiamo deciso di lasciare l'idea del corso e di iniziare piuttosto una serie di articoli tematici, e di legare la realizzazione di essi a più linguaggi di programmazione e non solo il C; quindi seguiteci con attenzione e buona lettura.

Customizzare per non morire

Scaldava troppo, era troppo lento, era anche brutto da vedersi. Che fare? Abbiamo messo le mani sopra l'Amiga 4000 della redazione è lo abbiamo trasformato. Ora sembra un Indigo!

Un nuovo Amiga?

di ***Michele Iurillo*** *(yuri@skylink.it)*

Sarà stata colpa del caldo di fine luglio, sarà stata colpa dell'ennesimo "guru calorico" ma per la prima volta nella mia seppur breve vita ho preso una decisione drastica: così non si può lavorare. Come dice la nuova campagna della Telecom "Gli amici sono il massimo" ed è grazie agli amici che ho detto basta. Ma andiamo con ordine.

La configurazione dell'Amiga della redazione era un po' spinta, tutti gli slot erano occupati e anche i banchi della memoria erano pieni. Insomma un inferno. Il nostro A4000 è forte di una fantastica Warp Engine 040 che non finiremo mai di lodare. Tra i banchi di memoria stanno seduti in fila come a scuola Simm di ogni tipo (singola faccia, con parità, senza parità) per un totale di 40 MB a 32 Bit. Il controller SCSI è quello della Warp Engine con prestazioni da capogiro, la scheda grafica una Cybervision 64 (aspettando la nuova Cybervision 3D e aspettando le librerie OpenGL), una Emplant DeLuxe aggiunge un altro controller SCSI e l'Appletalk, e una scheda One Stop Music Shop si occupa dell'audio e del

Midi con ben 128 canali indirizzabili separatamente e campioni Emu. Su quest'ultima scheda c'é anche un 68000 liscio ed è forse per questo che non funziona bene.
Una scheda Ariadne ci collega al mondo esterno (un PC Server... Che fa da Gateway per Internet).
La memoria di massa è affidata a un Hard Disk IDE da 170 MB (praticamente solo per il Workbench) e ad un velocissimo Seagate SCSI da 1GB (dove batte il cuore pulsante di Enigma). Non poteva mancare un CD-ROM IDE Philips 6x e un controller Alfa quattro. Oltre ad una serie notevole di Hard disk esterni SCSI e Data Cartridge usati per lo più in ambito Macintosh. La macchina come potete vedere è ben fornita ed ha sempre avuto dei problemi di riscaldamento colpa per lo più degli intrecci di cavi presenti all'interno. Solitamente il tutto funzionava solo un paio d'ore. La soluzione provvisoria stava nel tenere la macchina aperta operazione che allungava la vita operativa fino a sei ore!

Ecco come si presenta il cuore del nostro A4000 Custom.

Abbiamo risistemato anche tutta la parte software con un paziente lavoro di aggiornamento di tutte le librerie.

La telefonata

Stefano Grigoletto di Aosta è un amico oltre che un esperto di hardware amiga. Il che è sinonimo di smanettone pauroso. Questi individui sono capaci di aprirti un A1000 (con le sue 40 viti) in 4 secondi, possono prendere un 68000 a 7Mhz e spingerlo a 100Mhz a macchina accesa. Una volta ne ho visto uno sfilare una scheda GVP 3001 da un A2000 a macchina accesa e rinserirla in un colpo solo senza che l'Amiga se ne accorgesse. Questo in codice è il "Plug and Play" mi disse ridendo e tenendo in mano una immaginetta raffigurante "S. Paolo da Canali".
Stefano, con la sua flemma tutta aostana, mi spiegò che la macchina per funzionare doveva stare chiusa e che tutt'al più potevo aggiungere una ventola e qualche buchino.
Così abbiamo fatto. Siamo andati ad acquistare una bella ventola da 8 e la abbiamo piazzata nel lato destro tra l'alimentatore e il drive interno fissandola con del banale bi-adesivo.
Abbiamo bucato il case con un bel profilo a stella e anche nella parte bassa anteriore del nostro A4000 ci siamo sbizzarriti con un effetto gruviera.
L'altro problema era dato dai cavi. Immaginate la situazione: cavi di alimentazione dall'alimentatore alla piastra e poi dall'alimentatore al CD-ROM ai 2 Hard Disk al drive. Cavi SCSI dal controller all'Hard Disk e poi dall'hardisk alla porta posteriore. Cavi IDE dal controller dell'Amiga all'Alfa Quattro eppoi dall'alfa quattro al CD-ROM e all'hard disk IDE. Insomma un incubo!
Il cavo in dotazione con la Warp Engine era troppo lungo e quindi toglieva il fiato al povero 68040 il quale dava i numeri per il caldo.
C'era solo una soluzione: rifare tutti i cavi di collegamento SCSI e IDE!
Qui subentra un nuovo amico. Sergio Montrasi, tempo fa si occupava degli abbonamenti ma il suo cuore batte in modo "digitale" e così ora lasciata la G. R. Edizioni lavora come riparatore di Personal Computer Macintosh.
L'ho visto prendere la piattina, le misure e i connettori clip ed in pochi minuti creare un cavo su misura. Farlo non è difficile ci vuole dimestichezza oppure una buona dose di coraggio. Si acquista il cavo piattina e una clip per ogni apparecchio SCSI, più una di riserva, da connettere ed il gioco è fatto.
Ricordo con simpatia un episodio curioso. Ogni qual volta andavamo dal nostro fornitore di materiale hardware e via a via chiedevamo cavi SCSI, IDE, viti e ventole ci chiedeva se erano per un PC.
Noi ridendo sotto i baffi gli rispondevamo che erano per una Workstation sperimentale multiprocessore che poteva emulare Windows e Mac oltre

Il Workbench svelato

di Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Abbiamo ricevuto numerose richieste per svelare i "trucchi" del nostro Workbench. Molti lettori hanno chiesto quali sono i vari programmi che i redattori usano e mese per mese li vedremo tutti. Personalmente uso una risoluzione di 800x600 con Cybervision. Oltre alla shell nera (in realtà clonata da un idea di Paolo Griselli) le caratteristiche principali del mio WB stanno in quattro o cinque programmi.
La barra di menu alla Windows 95 è in realta **Startmenu** di John Corigliano e come shell enhancer uso **C-Shell** anche se ci sono molte utility migliori. Gli occhietti che fanno capolino in altro a destra sono ottenuti grazie a **Blue Eyes** (niente a vedere con Elton John).
L'orologio è il diffusissimo **TinyClock** mantenuto sempre in primo piano come piace a me. Per le Icone dopo un passato non remoto dedicato alle MagicWB sono "utente" soddisfatto delle coloratissime **NewIcons** anche se a volte non sono il massimo della usabilità.
La utility tutto fare di sistema è **MCP** giunto finalmente alla versione 1.20 definitiva. Se conosciuta bene non provoca problemi ma se non siete preparati alla sua filosofia è molto

pericolosa perché si impossessa del sistema. Non la uso come promotor di schermi poiché preferisco affidarmi a **NewMode**. Non uso **Toolmanager** perché preferisco estrarre le icone del WB e per i menu aggiuntivi, oltre al già citato "Start Menu" mi affido al vecchio e sempreverde **Toolsdaemon** perfezionato nel look da **MagicMenu**.
Ecco il mio WB è svelato per il prossimo mese un altro redattore svelerà il suo segreto. Quasi tutto il materiale citato nell'articolo è a disposizione nel CDROM di questo mese nel cassetto RUBRICHE/WBGALLERY insieme ad una "istantanea" del mio WB. Ed ora vi lascio con il listato dello shell-startup per avere la shell nera stile workstation. Alla prossima!

```
; $VER: Shell-Startup 40.1 (9.2.93)
; prompt "*e[0;1m%N. *e[1;31m%S*e[0;1m"maggiore
di"*e[0m"
prompt "*e[1;31;42m%n*e[0m*e[32;44m.
%s*e[0;32;41m"maggiore di""; *e[0m "
Echo "*E[32;41; " maggiore di"1m"
ALias del "delete"
Alias XCopy "Copy CLONE "
Alias md "makedir"
Alias rd "delete"
Alias ps "status"
Alias ls "list"
```

```
Alias "ls -a" "list all"
Alias "cat" "type"
Prompt "# "
```

il listato è anche lui presente nel CDROM.

a Linux.
Il ragazzo del negozio ci vedeva spesso diventando sempre più curioso.
Poi durante il lavaggio del case del nostro A4000 arrivo la folgorazione!

Folgorazione!

Non tutti sanno che non c'é miglior prodotto di "Mastro Lindo" per pulire i computer. Me lo aveva consigliato un amico che ritirava vecchio hardware degli anni '70, lo ripuliva e lo rimetteva in commercio nel terzo mondo (informatico si intende...). E' durante una operazione di pulizia nella vasca da bagno di casa che sono stato folgorato. Ho visto la luce! Ho pensato che il colore del Case dell'A4000 era davvero orrendo e che potevo cambiarlo con un altro colore più interessante. Quando ad un amighista si chiede di pensare ad un altro computer questo ha solo un punto di riferimento: Silicon Graphics!
Ho preso il catalogo delle macchine Silicon sono andato al colorificio sotto casa è ho chiesto "vorrei il viola Onyx... e non faccia domande... ".
Nel cortile di casa alla vista di gatti e pensionati increduli abbiamo dipinto il computer con un paio di bombolette ed il risultato lo potete apprezzare in apertura di articolo.
Il tocco di classe è rappresentato da una spilla pin della SGI, presa a pugni e cazzotti durante un Ibts di qualche tempo fa, collocata sul pannello anteriore: uno goduria!
Ora bisognava creare una Gui di Siliconiana memoria e quale miglior designer del nostro Maurizio Bonomi? Chiamato MR. Workbench da quando si è disegnato a mano tutte le icone, si è messo al lavoro per un WB in tinta con la macchina lo vedremo presto....
Insomma... Il nostro Amiga è venuto così bene che abbiamo deciso di scrivere due righe sulla cosa e mettere qualche foto su internet. Allora cosa aspettate a customizzare le vostre macchine?

I siti "produttivi"...

Cosa offre Internet per l'utente Amiga professionale? Continuiamo in questo articolo la panoramica dei siti dedicati alla produttività con Amiga iniziata il mese scorso.

Produttività Amiga: i siti Internet (II)

di **Marco Milano**

Continua la nostra ricerca di tutto quello che può essere utile all'utente Amiga "serio" e che è possibile reperire su Internet. In questo secondo articolo proseguiamo l'analisi dei siti "commerciali" hardware, ovvero dedicati alle marche più importanti che attualmente producono hardware per Amiga.

Visto il numero davvero considerevole di tali siti, la nostra analisi continuerà nei prossimi numeri, per poi passare ai siti che propongono software professionale.

La pagina Web della AmiTrix, dalla grafica poco attraente ma dai contenuti interessanti. Notare il logo cliccabile per il download del nuovo Browser Amiga "AWeb-II", stile Netscape.

Un rivenditore italiano di hardware Amiga difficilmente reperibile, la Euro Digital Equipment: la grafica del sito è veramente bella.

AmiTrix Development (http://www.networkx.com /amitrix)

La AmiTrix, con sede in Canada, è una casa che produce sia hardware che software.
I suoi prodotti più famosi sono SCSI-TV, un'interfaccia SCSI per il CDTV, SCSI-TV/570, sempre interfaccia SCSI ma dedicata al drive CD-ROM per Amiga 500 A570, e AmigaLink, una interfaccia che permette di collegare in rete degli Amiga tramite la porta Floppy.
Quest'ultimo prodotto ha delle caratteristiche molto interessanti: sino a 20 host in rete "peer to peer", collegamenti con cavo coassiale "thin ethernet" lungo sino a 100 metri, driver SANA-II, software Envoy, sharing file e stampanti, trasferimenti DMA tra network e RAM.
Inoltre, l'interfaccia non preclude l'uso di floppy drive esterni (sino a 3) ed è utilizzabile su tutti i modelli Amiga.
La velocità di trasferimento dati va da 22kByte/s con un 68000, a 40kB/s con un 68040. Il prezzo è intorno ai 200 dollari.
Il sito ha una grafica decisamente essenziale, e non concede nulla all'estetica.
I contenuti però sono interessanti, e la navigazione nelle sottopagine è semplice. E' presente un completo listino prezzi on-line, ma l'acquisto non è possibile per via telematica.

Stiamo trattando di Internet, dunque non possiamo passare sotto silenzio la nuova "perla" realizzata dalla AmiTrix: "AWeb-II", un Web Browser e generatore di codice HTML per Amiga che, al prezzo di soli 45 dollari, presenta caratteristiche decisamente avanzate: supporto Tags HTML 3.2, editing delle pagine WYSIWYG, supporto Tables, utility FTP e conversione HTML-testo formattato, plug-ins ARexx.
Una versione Demo, con le caratteristiche più avanzate disabilitate, è disponibile su Aminet.
Il sito AmiTrix dedica molto spazio a questo Browser, con tanto di Home Page e logo cliccabile per il download immediato "Get it NOW", stile Netscape.

Euro Digital Equipment (http://www.ntsc.com/ede/ Amiga.html)

Si tratta di un rivenditore italiano, che pur trattando altre piattaforme si è dedicato principalmente all'Amiga.
La sezione più importante del sito riguarda il nostro beniamino, con un completo listino di prodotti hardware per Amiga.
Chi cercasse le ultime novità e non sapesse come acquistarle può contattare questo sito, sfogliare il listino o le sottopagine con le varie informazioni, ed ordinare (in modo tradizionale) l'hardware prescelto.
C'é anche una pagina di Link per Amiga, ed il sito è esteticamente molto valido, dall'aspetto professionale e "pulito".

Expansion Systems (http://jack.sns.com/ ~expsys)

Questa società produce svariate periferiche per Amiga: "HighFlyer Expansion Chassis" è un Case speciale per A4000 munito di Video Toaster e sistema di editing video "Flyer", che mette a disposizione svariati slot aggiuntivi.
"DataFlyer SCSI+" è una schedina che converte la porta IDE degli Amiga 1200 e 4000 in una vera porta SCSI, permettendo di collegarvi sino a 5 periferiche SCSI contemporaneamente alle 2 periferiche IDE originali.
"DataFlyer 4000SX" è invece un controller SCSI economico per A4000, a 16 bit, dalle prestazioni non eccellenti

ma dal costo contenuto, adatto a chi già possedeva delle periferiche utilizzate con un A2000 e sia passato al 4000 trovandosi a non poterle utilizzare per la mancanza di un controller SCSI: invece di spendere molto per un controller Zorro-III, si può orientare su questo prodotto, che costa solo 120 dollari.
Altri prodotti della Expansion Systems comprendono schede di espansione RAM, controller doppi SCSI-IDE per A500/2000, espansioni CHIP per A600 ecc.
Il sito è molto ben fatto, è addirittura munito di Frames per una più facile navigazione nelle sottopagine, che sono tante e ben organizzate. All'inizio è possibile anche disabilitare le Frames per chi avesse un Browser che non le supporta, il che testimonia della qualità e della serietà della realizzazione web.
E' presente una pagina di Link Amiga, ancora allo stato embrionale, ma tutti i siti Amiga sono invitati ad aggiungere la propria URL.

Il sito della Expansion Systems utilizza addirittura le Frames, mostrandosi decisamente all'avanguardia nella presentazione Web.

Geodesic Designs (http://www.pair.com/geodesic/geo)

Una nuova realtà Amiga, questa casa ha un sito decisamente affascinante, basato su cangianti arcobaleni che si stagliano su sfondi nerissimi.
Non a caso, in quanto il suo prodotto di punta è "MindEYE", una combinazione harware/software che può creare show di luci fornendo un input musicale.
Utilissimo alle discoteche, il prodotto è affiancato da cose più serie, come "VideoEYES", un package hardware/software che rileva qualunque movimento nel campo di ripresa di una telecamera collegata all'Amiga. La rilevazione dei movimenti può attivare un videoregistratore o un Camcorder tramite segnali a infrarossi o porte di controllo remoto LANC.

E' un'applicazione di grande interesse per la sicurezza: potendo iniziare a registrare ciò che accade solo quando effettivamente qualcosa si muove nel campo di ripresa, è possibile evitare lo spreco di migliaia di metri di nastro per registrare solo i possibili eventi criminosi.

Le sottopagine sono poche, ma il sito è comunque interessante e di atmosfera.

Con questa grafica misteriosa ma affascinante la Geodesic Designs ci presenta utili prodotti per il controllo delle luci e rilevatori di movimento per il monitoraggio degli ambienti.

HiQ (http://www.hiq.co.uk)

Questo sito britannico è decisamente impressionante: una grafica stupenda, una struttura che ricorda i magnifici siti delle più ricche società della comunicazione americana, tutto è talmente ben fatto che viene da pensare: ma se con le limitate risorse economiche di cui soffre il mondo Amiga hanno realizzato tutto questo, devono essere bravissimi anche nel realizzare i loro prodotti!
Non sappiamo se ciò corrisponda a verità, ma possiamo illustrarvi brevemente di cosa si occupa questa società: tra i prodotti più importanti c'é la "PowerStation" per A600 e A1200.
Si tratta di un Case multimediale dotato di altoparlanti stereo da 10 Watt, spazi per 2 drive da 5.25" e 3 da 3.5" pollici, interfaccia SCSI-2 "Squirrel", CD-ROM SCSI2 a doppia velocità, alimentatore da ben 200 Watt.
Ma il prodotto più importante è "Siamese", l'integratore di sistemi Amiga, PC e Mac.
Tramite una combinazione di software, cavi speciali, switcher e schedine hardware, Siamese permette di integrare in un unico compatto sistema i tre principali sistemi al mondo.
Per utilizzare Siamese è necessario possedere un Amiga ed un PC dotato di Windows 95, 8Mb di RAM e processore 486 o superiore, mentre il Mac viene emulato dall'Amiga.
I vantaggi sono moltissimi: un solo monitor passa automaticamente a visualizzare schermi Amiga e PC, una

sola tastiera ed un solo mouse operano su Amiga, PC e Mac, una rete seriale built-in o un network SCSI ad alta velocità rendono visibili (ed operabili in lettura e scrittura) tutti i drive PC dall'Amiga.
La Clipboard permette Cut&Paste tra programmi Amiga e PC, la stampante collegata al PC può elaborare gli output provenienti dall'Amiga, è possibile usare l'MCI (Media Control Interface) del PC dall'AmigaDos o tramite Arexx, per leggere file MIDI, audio, video MPEG ecc.
In tal modo le economiche schede audio PC a 16 bit possono essere sfruttate dall'Amiga per campionare o riprodurre, così come le schede di acquisizione Video, le schede Ethernet, gli Scanner ed altre periferiche per PC sono utilizzabili dall'Amiga.
Il monitor utilizzato può essere un economico SuperVGA standard per PC, senza la necessità di un costoso MultiSync che supporti i 15 KHz dei modi Amiga, che saranno comunque tutti visualizzabili.

Pensate ai vantaggi di un uso integrato di AmigaDOS, Windows 95 e System 7 Mac: tutti i programmi al mondo sono a vostra disposizione, e le periferiche dal costo minore sono utilizzabili su tutti i sistemi!
Insomma un sistema che ad un prezzo base di sole 130 sterline permette di usare contemporaneamente Amiga, PC e Mac fornendo tutte le piccole cose (Video Switcher elettronico, cavi speciali, interfaccia SCSI perfettamente compatibile su ambedue i computer tramite software dedicato, software di interfacciamento PC e Amiga) la cui mancanza solitamente rende "praticamente" impossibile quello che sarebbe "teoricamente" fattibile, ovvero utilizzare i due computer in rete e con la stessa interfaccia, invece che affiancare due "scatoloni", due monitor, due tastiere, due mouse, comprare due schede video, due schede audio, ed infine scambiare i file via floppy a colpi di CrossDOS.

Infine, il sito ospita anche una sezione socialmente utile, che promuove ad esempio progetti di scolarizzazione via Internet per le famiglie che abitano il piccolo villaggio rurale inglese (Hockliffe Village) in cui è situata la sede della HiQ, che lo valorizza anche tramite molte pagine web colme di belle foto.

Il più bello tra i siti visitati sinora: la HiQ ha un impatto notevole, uno stile professionale ed una presentazione che ricorda i siti delle grandi case cinematografiche.

Il sito della HiSoft è ancora in fase di realizzazione, ma da quello che si vede sarà molto elegante, di facile navigazione e ben organizzato nei contenuti, presentando svariati prodotti hard/soft.

Il sito della Impulse, la casa produttrice di Imagine, è ovviamente carico di grafica, ma lo stile delle pagine è un po' antiquato. Oltre a meravigliose immagini 3D, potrete trovare trucchi, demo, e la gazzetta della Impulse.

HiSoft (http://www.hisoft.co.uk)

Questo sito inglese è ancora in fase di costruzione, ma da quello che si vede sinora verrà su molto bene: ottima grafica, struttura di navigazione semplice ed immediata, stile molto elegante.
I prodotti della HiSoft sono noti da anni agli utenti Amiga. Il più famoso, soprattutto in Inghilterra, è "Squirrel", una scheda che fornisce un Amiga 1200 di interfaccia SCSI-2, porta seriale veloce bufferizzata ed un emulatore CD-32: un ottimo prodotto già testato nel tempo.
Quando il sito sarà completato i prodotti in vetrina saranno veramente tantissimi, divisi in categorie di facile consultazione.

Impulse (http://www.coolfun.com)

La software house famosa nel mondo per il suo programma di rendering 3D "Imagine" produce anche hardware: il digitalizzatore 3D "Digimax 3D Digitizer" e l'editor video non-lineare totalmente digitale "Edimator". Si tratta di prodotti professionali a prezzi altrettanto "professionali".
Il sito Impulse è ovviamente ricco di grafica: lo stile delle pagine è un po' antiquato, ma i Link sono tantissimi ed i contenuti di grande spessore.
E' presente la versione elettronica della gazzetta della Impulse, dedicata agli utenti di Imagine e colma di trucchi per realizzare rendering ed animazioni di qualità; c'é la pagina dei Link Amiga, quella del supporto tecnico, quella delle FAQ (le domande più frequenti rivolte dagli utenti allo staff della Impulse), ecc.
Una delle pagine più interessanti è la "Galleria": in essa sono presenti le migliori immagini realizzate dagli utenti di Imagine ed inviate alla Impulse. Un incredibile titolo in 3D è seguito da ben 22 bellissime immagini a 16 milioni di colori in formato piccolo, tutte cliccabili per vedere la versione "grande" (JPEG): non si tratta di una pagina adatta a chi naviga su connessioni lente!!
Unico neo, la pagina che annuncia trionfante Imagine in versione Windows. Ma il prezzo di 1700 dollari dovrebbe raffreddare gli entusiasmi dei cugini Intel-dotati, soprattutto se confrontato a quello delle versioni Amiga (circa otto volte meno!).
Nota piacevole: il sito è "divertente", ovvero i commenti alle varie pagine e Link sono spesso spiritosi e rendono la navigazione più interessante.
Anche per questa volta è tutto: nei prossimi mesi continueremo ad esplorare i migliori siti di produttività per Amiga.

Attenzione! Solo per i lettori di Enigma Amiga Run!

La Octamed Publisher ha deciso di regalare un forte sconto ai lettori di Enigma Amiga Run sull'acquisto dei nuovi prodotti della linea Octamed.
Ritagliando e spedendo il talloncino presente qui sotto (non saranno accettate fotocopie) potrete acquistare:

Il CDROM di Octamed Sound Studio (per utenti non registrati alle precedenti versioni) a sole 35 sterline anziché 40

Il CDROM di Octamed Sound Studio (per utenti già registrati - inviare il codice di registrazione) a sole 25 sterline anziché 30

La versione floppy di Octamed Sound Studio (per utenti non registrati) a sole 75 sterline anziche 85

La versione floppy di Octamed Sound Studio (per utenti registrati - inviare il codice di registrazione) a sole 35 sterline 40

I prezzi sono comprensivi di tasse e spese di spedizione.

RBF Software.
169, Dale Valley Rd,
HollyBrook,
Southampton S016 6QX
ENGLAND.
(01703)78.56.80
E-Mail Ray@octamed.co.uk
E-Mail rbfsoft@cix.compulink.co.uk
WWW http://www.octamed.co.uk

Metodi di pagamento accettati: Bonifico Bancario, Eurocheque, Contanti.

Per maggiori informazioni contattare direttamente la RBF-Software e NON la G. R. Edizioni.

Desidero ricevere il prodotto:

- ☐ CDROM Octamed Sound Studio
- ☐ CDROM Octamed Sound Studio (per utenti registrati) *
- ☐ Floppy di Octamed Sound Studio
- ☐ Floppy di Octamed Sound Studio (per utenti registrati)*

con la tariffa speciale dedicata ai lettori di Enigma Amiga Run.

Nome:
Cognome:
Indirizzo:
Localita': Cap:
Provincia: Email:
Codice di registrazione:
(*obbligatorio per gli upgrade fornire il codice)
Importo: Tipo di pagamento:
L'offerta e' valida fino al 1/11/1996

Ritorna dopo la pausa estiva la consueta rubrica dedicata a Lightwave 3D. Come per i primi giorni di scuola in questo numero non calcheremo troppo la mano con argomenti complicati; soffermeremo la nostra attenzione invece su alcuni aspetti operativi minori, che risultano spesso essere vitali durante lo sviluppo di un progetto 3D.

di **Paolo Griselli** (griselli@skylink.it)

Durante l'estate sono successe molte cose: riteniamo che almeno su di una sia il caso di soffermarsi. E' "nato" anche per Amiga Lightwave 5.0. L'evento è stato accolto dalla comunità come un segnale di fiducia verso la nostra amata piattaforma, che sembra vivere finalmente una seconda (terza, quarta?) rinascita.
Le novità, tralatro in buona parte anticipate in un precedente numero di EAR, sono molte e non mancheremo di trattarle in una prossima recensione del programma.
Per quello che riguarda gli argomenti del mese vi anticipiamo che si tratterà di **poligoni** per il **Modeler**, e di **texture mapping** per il **Layout**. Come tutorial troverete invece un veloce metodo per creare una pioggia di meteore: come potrete vedere, non ci sono limiti all'impiego di Lightwave, se non la nostra megalomania... Speriamo anche questa volta di incontrare i vostri gusti, nonché di stuzzicare la vostra curiosità. Buon proseguimento.

Modeler: parliamo di poligoni

L'entità minima che Lightwave è in grado di calcolare in fase di rendering è il **poligono**. Risulta fondamentale quindi capire come sia possibile operare, e quali regole rispettare, nella gestione di tale entità. Tanto per cominciare occorre distinguere almeno 3 tipologie di poligoni, o meglio, 3 modi di gestire la medesima struttura geomentrica. Ci capiterà spesso di dover utilizzare poligoni a **faccia singola**, piuttosto che poligoni a **doppia faccia**; o ancora poligoni **degenerati**, privi cioè di lati, al posto di poligoni tradizionali; per finire ci potrà capitare di utilizzare poligoni composti da curve, anche se solo in fase di modellazione. Come potete osservare il discorso **poligoni** non è così semplice come poteva apparire da un'analisi superficiale: tutto sta nel capire quando e come utilizzare le diverse verianti messe a disposizione dal programma.

Nel menu **poligon** del **Modeler** troviamo gli strumenti per la gestione dei poligoni. Passiamo quindi ad analizzarne le varie voci. Tanto per cominciare un poligono è composto (in genere) da più punti: occorrerà quindi posizionare su una delle viste un certo numero di punti, destinati a diventare i vertici della struttura.

Il tasto **points** ci permette di svolgere questa operazione velocemente e con precisione, tutto chiaramente con pochi colpi di mouse. La metodologia è semplice: premuto **points**, occorre posizionare il "mirino" (tasto sinistro del mouse premuto) a piacimento in una delle viste. Con la pressione del tasto destro verrà inserito un punto nella zona selezionata. Dopo aver creato alcuni di questi vertici, è sufficiente selezionare **make** per veder comparire il poligono. Seguendo i passi precedenti è possibile quindi creare un poligono a **singola faccia**: questo limita la visibilità dell'entità ad un solo lato, evidenziato dalla linea della **normale** uscente. Per vedere tale linea è sufficiente, in modalità di selezione **poligon**, cliccare con il mouse su la struttura prescelta: la linea deverrà immediatamente distinguibile, dato il suo pattern tratteggiato.

La direzione della normale è stabilita dal senso (orario/antiorario) adottato nella selezione/creazione dei punti congiunti poi in un unico poligono.

Per creare un poligono a faccia doppia, è necessario, dopo aver creato il poligono a faccia singola, riselezionare tutti i punti in senso **contrario** al precedente e premere ancora **make**. Entrando in modalità **poligon** verranno subito evidenziate le due normali uscenti in due versi opposti, garanti della doppia visibilità del poligono appena creato. Per rimuovere uno o più poligoni (senza però cancellarne i punti vertice), occore premere il tasto **remove**. Una volta creato il poligono è possibile eseguire su di esso diverse operazioni di modifica. Tanto per cominciare è possibile aggiungere in maniera automatica un numero a scelta di punti. Per fare ciò basta creare con **points** i nuovi punti, selezionare il poligono e premere **add point**. Sottrarre punti (senza però cancellarli dallo spazio) è oltremodo semplice: basta selezionare il poligono, selezionare i punti, premere **rem point** ed il gioco è fatto.

La funzione **attach**, permette di sovrapporre un poligono ad un altro (senza però mettere in comune punti o facce). Risulta molto semplice così creare una sorta di lavagna (primo poligono) sulla quale scrivere un testo a scelta (secondo poligono). Tale operazione è meno costosa in termini di memoria e tempi di calcolo di una booleana o di un drill, questo perché non vengono creati ne punti ne poligoni nuovi. Con **detach** è possibili svincolare i due poligoni, rendendoli nuovamente entità autonome. La funzione **split** permette di tagliare il poligono, secondo una linea che congiunge due dei suoi vertici. Anche qui le operazioni da seguire sono semplici:

Un sunto dei tool in esame questo mese

L'immagine mostra come invertendo il senso di selezione dei punti, si inverta anche la visibilità del poligono a singola faccia

Add e Rem point sono i due tool in grado di "attaccare" o "staccare" dal poligono selezionato, i punti vertice da noi stabiliti

Con le funzioni "Split" e "Merge" è possibili ottenere da un singolo poligono più poligoni minori e vice versa. Questi tool risulteranno utili in sede di metaforming.

selezionato il poligono (modalità **poligon**), selezionati due suoi vertici (modalità **point**) occorre semplicemente premere **split**. La superficie verrà immediatamente divisa in due parti. Se (e solo se) più poligoni condividono un certo numero di vertici, è possibile fonderli, creando una superficie unica, con la funzione **merge**. L'utilizzo è semplice: basta selezionare i poligoni contigui e premere il tasto omonimo. Ci sono alcune controindicazioni nell'utilizzo di questa funzione: in primo luogo non è sempre possibile fondere dei poligoni, questo perché essi, nonostante le apparenze, possono non spartire punti in comune; in secondo luogo, fondere poligoni non allineati può comportare la creazione di una superficie non planare: ciò potrebbe produrre errori di visualizzazione in fase di rendering. Per individuare poligoni non planari è sufficiente premere (in modalità **poligon**) il tasto **w**, e controllare l'ultima voce (non planar).

L'ultima serie di funzioni, raggruppate sotto la voce **transform** verrà trattata ampiamente nel prossimo numero (si parlerà pertanto anche di **metaform**). Vi consigliamo comuque di provare voi stessi a sperimentare le varie funzioni, tenendo sempre conto che per invocarle occorre che uno o più poligoni siano selezionati.

Layout: texture mapping (prima parte)

La scorsa puntata ci siamo prodigati nel definire i vari parametri su cui è possibile agire, per dotare un oggetto di caratteristiche di superficie. In tale sede però abbiamo evitato di parlare del **texture mapping**, questo per poter destinare uno spazio più ampio all'argomento in una puntata dedicata.

Per texture mapping si intende il procedimento mediante il quale è possibile assegnare ad una superficie caratteristiche cromatiche (ma non solo!) tramite un'immagine: l'esempio classico è quello del pianeta terra, che in 3D altro non sarebbe che una sfera avvolta con l'immagine digitalizzata di una ripresa satellitare.

Lightwave gestisce praticamente tutte le modalità di texture mapping fino ad ora elaborate: questo significa che è possbile utilizzare la mappatura di immagini per modificare parametri di superficie quali, colore, luminosità, specularità, trasparenza ecc.

Fino ad ora abbiamo parlato di mappatura di immagini: in realtà Lightwave supporta anche le così dette **texture parametriche**, ovvero è in grado di generare, tramite algoritmi interni, diverse tipologie di mappature. Questo, se da un lato rallenta i calcoli in fase di rendering, dall'altro consente un notevole risparmio di memoria, e supplisce in tutti quei casi in cui non si hanno a disposizione immagini utilizzabili. In Lightwave è possibile accedere al texture mapping ogni qualvolta trovate un tasto con la sola lettera **T** (texture) impressa. La massima densità di tasti **T** la si trova nel pannello **Surface**, analizzato lo scorso numero; tuttavia possiamo trovare altre due **T** anche nel pannello **Objects**, dedicate rispettivamente al **displacement** ed al **clip** mapping.

Prima di parlare dell'utilizzo dei diversi texture mapping, soffermiamoci su aspetti più pratici.

Come anticipato occorre premere il tasto un tasto T per attivare il pannello texture. Da notare che il tasto T è posizonato in concomitanza di diversi altri parametri (color, reflectivity, ecc.): premendolo tutti i settaggi relativi a tale parametro saranno definiti dalla texture. Il primo problema che ci si presenta a questo punto, è quello di scegliere che texture utilizzare nell'avvolgimento: nel caso si voglia mappare un'immagine, occorrerà caricare il file corrispondente utilizzando l'apposito pannello **Images**. Le texture parametriche sono, come già detto, interne al programma: l'unico problema sarà scegliere quella che meglio si confaccia alle vostre esigenze.

Occorre poi definire che tipo di wrap-

ping (avvolgimento) dovrà essere adottato per ricoprire l'oggetto. Questo dipende per il 90% dalla morfologia dell'oggetto stesso, e per il 10% da eventuali effetti particolari a cui si vuole puntare (avvolgendo per esempio un cubo con una mappatura sferica). I principali metodi di wrapping sono: planar (piano), cylindrical, spherical, cubic e front projection (proiezione dal punto di vista della camera). I nomi sono autoesplicativi e non necessitano di ulteriori approfondimenti. Per le texture parametriche non sussiste il problema del wrapping, dato che si propagano automaticamente in tutto lo spazio: l'unico problema sarà, sebbene solo per alcune, la selezione dell'asse di proiezione (x, y, z), dipendente dall'orientamento della superficie che si sta mappando. I parametri con cui si dovrà combattere per ottenere il mapping ideale sono diversi: riteniamo comunque che sia meglio lasciare alla sperimentazione personale il compito di definire le regole del "bravo mappatore"; infatti soprattutto quando si ha a che fare con le texture procedurali, non è raro dover far ricorso a conscenze matematiche per riuscire a cavere il classico ragno dal buco. Il consiglio che possiamo dare è di spulciare tutti i tutorial che vi passano per le mani, al fine di osservare come l'utilizzo di una texture possa realmente valorizzare una produzione 3D. Gli unici parametri su cui ci soffermiamo sono **texture falloff** e **texture velocity**, comuni peraltro a tutte le tipologie di texture.

Il primo permette di definire se e di quanto il colore della texture sfumerà nel colore originale della superficie dell'oggetto. Questo permette di macchiare un materiale con una texture, spezzando la monotonia di una tinta solida unica e dominante. Il secondo parametro controlla il movimento della texture lungo la superficie, su tutti e tre gli assi. Questo effetto può essere vitale per simulare, in animazione, il movimento della texture senza modificare la posizione dell'oggetto.

Riserveremo una ulteriore puntata per l'approfondimento dell'argomento texture mapping: in particolare tratteremo del reale utilizzo di texture per la definizione di parametri che non siano semplicemente la colorazione dell'oggetto.

Alla prossima.

Il pannello "Surface" contiene il maggior numero di tasti "T" (texture). Molti sono infatti i parametri controllabili tramite l'applicazione di texture mapping sull'oggetto

In evidenza il pop up che permette la definizione della modalità di "wrapping" da utilizzare sul nostro oggetto

Un esempio di come l'applicazione di una texture possa cambiare radicalmente l'aspetto di semplici solidi. Da notare le modalità di wrapping utilizzate in questo esempio

LIGHTWAVE 3D

Pioggia di meteore

di **Paolo Griselli** (griselli@skylink.it)

Come potrete osservare sfogliando le pagine successive, questo mese il tutorial a cambiato forma, riassumendo le ormai tradizionali spoglie di Bebop. Ci è sembrato opportuna una modifica di questo tipo per rendere di più semplice e veloce, la comprensione dei procedimenti volta per volta mostrati.
L'argomento del mese è multiplo: sono infatti differenti gli effetti che andremo ad utilizzare per la realizzazione dell'animazione finale: una pioggia di meteore. Inoltre ci si muoverà sia nel Modeler che nel Layout, seguendo dall'inizio alla fine un intero percorso creativo.

Il livello di conoscenze richieste per portare a termine il lavoro è medio basso: per certi aspetti, questo tutorial, può essere considerato un valido esercizio per esercitare le tecniche illustrate nella parte teorica della rubrica.

Nella speranza che quanto proposto soddisfi i vostri sempre più fini palati, non possiamo che augurarvi buon lavoro.

1

Caricate Lightwave ed entrate nel Modeler. Dal menu "Objects" selezionate "ball" e successivamente "numeric". Riportate nel pannello i valori che trovate in figura. Uscite dal pannello e confermate con "invio".

2

In modalità "pick point" selezionate nella vista frontale tutti i punti posti alla sinistra rispetto alla circonferenza centrale. Premete quindi il tasto "z" per cancellarli. Allargate la vista laterale e selezionate in senso antiorario tutti i punti più esterni (corrispondenti sempre alla circonferenza centrale). Premete, dal menù "polygon" il tasto "make". Entrate in modalita "pick polygon" e controllate che la "normale" del nuovo poligono sia rivolta verso l'esterno. Se ciò non fosse provvedete ad invertirla con il tasto "flip".

3

Controllate che il poligono appena creato sia selezionato (e che la sua normale sia rivolta verso l'esterno), e premete, dal menù "muliply", "bevel". Inserite nel pannello i valori riportati in figura e confermate. Dovrebbe apparire la scia della meteora.

4

Deselezionate tutti i poligoni (premendo in un'area vuota all'esterno della finestra di editing). Invocate quindi il pannello "change surface" con il tasto "q". Cambiate la voce "default" in un nome a scelta (es: "meteora").
Confermate ed esportate l'oggetto nel "Layout" (menù "objects", voce "eport").

5

Ritornate nel Layout ed attivate il pannello "Surfaces". Cambiate, se è necessario, il pop up "current surface" in "meteora". *Riportate nei vari campi i valori che trovate in* figura (sarebbe troppo lungo elencarli).
Accertetevi che selettori "smoothing", "double sided" e "glow" siano attivi, e che "edge transparency" sia posto a "transparent". Premete il tasto "T" posto alla destra del selettore "surface color". Verrà attivato il pannello "texture". Selezionate, tramite il pop up apposito, "marble". Impostate i seguenti valori: color 255, 207, 0; freq. 3; turb. 4; vein spacing 1; vein sharp. 2.5; asse Y. Confermate ed uscite da tutti i pannelli. Ricordatevi di salvare l'oggetto con il comando "save all objects" nel pannello "objects".

6

Entrate nel pannello "lights". Cambiate il selettore "light type" in "point". Portate a 30% il valore "light intensity". Attivate il gadget "lens flare" ed attivate l'omonimo pannello con il tasto "lens flare options". Nel pannello lasciate attivi i vari "glow", e disattivate i "ring", gli "streaks" e via dicendo. A noi occorre semplicemente un alone, non un fenomeno poltergeist! Confermate ed uscite dai due pannelli. Attivate nel pannello "camera" (dopo aver definito a piacimento la risoluzione in uscita) il pop up "antialiasing" portandolo a "low". Attivate quindi "motion blur", impostandone a 80-70% la lunghezza. Nel pannello "Effects" attivate "enable glow effects" (*Lightwave* 4.0) ed uscite.

7

In modalità "edit lights" premete il tasto "parent" e selezionate l'oggetto "meteora". La lampada d'ora in poi seguirà in tutti i movimenti la meteorite. Per creare dei cloni sia delle lampade che delle meteore occorre, per le prime invocare "clone light" dal pannello "lights"; per le seconde invocare "clone objects" dal pannello "objects". Imparentate tutte le nuove lampade con le rispettive meteore, seguendo il procedimento appena illustrato. Vi consigliamo di aggiungere almeno due "null objects", uno da impostare come "target" per la "camera" (modalità "edit camera"); l'altro da utilizzare come parent object per tutte le metore: in questo modo muovendo il null object si muoveranno tutte le meteore.

8

Per creare l'animazione è sufficente impostare due "key frame", uno al frame 0 e l'altro al frame 20. Per fare ciò, per cominciare, ricercate con la camera la corretta inquadratura ("edit camera" e "move"). Fissate la posizione con il tasto "invio" e conferma (sul frame 0). Muovete nella posizione di partenza (preferibilmente fuori campo) tutte le meteore (muovndo semplicemente l'apposito null object). Premete "invio" e conferma (sul frame 0). Spostate quindi le meteore nella posizione finale e premete invio. Come numero di frame inserite questa volta 20. Provate con *la preview l'effet*to ottenuto: nel caso doveste fare modifiche, ricordatevi di farle esclusivamente sui due key frame e di fissare eventuali spostamente con il tasto "invio". Ricordatevi, per finire, attivare il salvataggio dei frame generati (pannello "record") e di impostare come "automatic" l'avanzamento dei frame (*pannello "render"*). Buoni rendering.

Esploriamo le potenzialità di questi particolari effetti ottici, applicandoli a situazioni insolite.

Le "lens flares"

di **Alessandro Tasora** (tasora@galactica.it)

Le "lens flares": croce e delizia di ogni appassionato di grafica 3D. Parliamo infatti di un particolare effetto ottico messo a disposizione dalla maggior parte dei software di grafica 3D avanzata, quali Imagine, Real 3D, Lightwave ed Aladdin, e che viene spesso e volentieri usato a sproposito dagli utenti meno esperti.Tale effetto consiste nella simulazione dei bagliori, generalmente a forma di stella, che compaiono nell'inquadraturá delle telecamere o delle cineprese quando le rivolgiamo verso una forte sorgente luminosa, ad esempio il sole, un faretto o un fanale. Il software si incarica di generare spettacolari raggi luminosi e riflessi abbacinanti, e dal momento che all'utente resta solo da creare una luce e disporla nel campo visivo della "telecamera virtuale", si capisce come l'effetto di "lens flare" si stato abusato negli ultimi anni, ovvero dal momento della loro introduzione nel mondo della grafica 3D per merito di Allen Hastings e Stuart Ferguson. Questi ultimi erano e sono tuttora i programmatori di Lightwave, il software di rendering 3D della New Tek. Introdussero per primi l'effetto di lens flare nel

Simulazione di un'esplosione mediante numerose lens-flares. Sono state impiegate anche alcune paricelle "2D", ovvero calcolate col modulo di postprocessing "PPTrails".

Classico esempio di lens-flare: si osservi l'"effetto stella" a 4 punte, sovrapposto an una stella ad 8 punte più piccola.Notate i riflessi delle lenti che si diramano in alto a destra.

loro programma perché in quel periodo ne fu fatta esplicita richiesta da parte degli animatori di "Babylon 5", il noto serial televisivo a sfondo fantascientifico.
In tale contesto era perfettamente giustificato l'uso di quest'effetto, dato che i bagliori luminosi si sprigionavano dall'esplosioni di astronavi o dall'accensione di propulsori potentissimi. Sull'onda dell'entusiasmo, parecchi principianti si sentirono motivati ad usare lens flares dappertutto, anche in ambiti davvero sconcertanti: citiamo l'esempio dell'immagine di un'abat-jour da 10 watt che diffondeva raggi e riflessi luminosi quasi fosse una bomba termonucleare.
Ma oltre al caso ridicolo dell'ordigno nucleare da tavolo, abbiamo riscontrato come tante belle immagini siano state compromesse dall'uso suprefluo di quest'effetto che, così come può rendere spettacolare un'inquadratura insolita, altrettanto facilmente può rovinare con la sua "presenza ingombrante" una scena già completa di per sé, e che non richiederebbe inutili tecnicismi.

Tutto quello che avreste voluto sapere sulle Lens Flares..

.. e che nessuno vi ha mai detto.
Innanzitutto osserviamo che nella maggior parte dei software 3D si introducono le sorgenti luminose come emettitori puntiformi, ed in tal caso, anche inquadrandole direttamente, non potremmo vederle sullo schermo in quanto di dimensioni nulle. Ebbene, l'effetto di "lens flare" contribuisce ad un miglior realismo rendendo visibili le sorgenti luminose quando sono inquadrate, con conseguenze più o meno complesse a seconda dei parametri impostati dall'utente. Vediamo quali sono questi parametri e quali sono le loro conseguenze sulle varie "parti" di una lens-flare. Fra le opzioni più comuni di ogni programma 3D (non solo di Real 3D) c'é la possibilità di scegliere se visualizzare i raggi a forma di stella che si dipartono dalla luce, e in che numero. In Real 3D possiamo scegliere un qualsiasi numero di raggi "a stella", sebbene ci sentiamo di consigliare la classica stella a 4 punte, o a 6, comunque con un numero pari di punte, per una ragione che ora capirete. Infatti questi raggi sono dovuti alla lavorazione superficiale del vetro delle lenti degli obiettivi: le macchine che lucidano il vetro hanno direzioni preferenziali (operazione di "lappatura" e "politura"), pertanto i microsolchi che rimangono sulla lente generano stelle con tante punte quante sono le direzioni di lucidatura moltiplicate per 2. Volete una dimostrazione? Prendete un vetro liscio, eseguite una ventina di graffi perpendicolari, a scacchiera, distanti anche 2 o 3 millimetri l'un l'altro, poi mettete il vetro davanti alla vostra macchina fotografica ed inquadrate una torta di compleanno con le candeline accese nel buio. Avrete una "lens flare" a forma di stella a 4 punte per ogni candelina (e allo stesso tempo avrete ottenuto una foto particolarmente trash).
Infatti è bene precisare che, se da un lato c'é una schiera di utenti di grafica 3D che profonde a piene mani "effetti-stella" in ogni immagine, dall'altra ci sono i fotografi professionisti che da più di cent'anni cercano di eliminare o perlomeno limitare questo problema ottico. Infatti è noto che gli obiettivi peggiori sono quelli che producono lens flare più evidenti...
Ora analizziamo un'altro aspetto della "lens flare": i raggi appena percettibili che si dipartono dal centro della sorgente luminosa con direzioni casuali. Anche questi raggi sono la conseguenza delle ultime lucidature delle lenti, e si tratta di microsolchi di dimensioni ridottissime (frazioni di micron). L'alone centrale è tanto più grande quanto meno puro è il vetro dell'obiettivo e tanto più è approssimativa la lucidatura delle lenti: anche in questo caso vi consigliamo un espe-

rimento fotografico molto banale (tipico da album di nozze). Prendete un po' di olio e passatelo su un vetrino, poi mettete quest'ultimo davanti ad un obiettivo e guardate nell'obiettivo: tanto più denso è l'olio, tanto più la scena assume un'atmosfera vellutata, "da sogno". Ebbene: inquadrate una luce diretta e vedrete -particolarmente amplificato- il classico alone che nei programmi 3D viene chiamato "flare glow". Attenzione a non confondere il "glow" delle lenti con il "glow" causato dall'atmosfera che circonda la sorgente luminosa (tipo lampioni immersi nella nebbia, fari di sommergibili in acqua torbida, etc.) perché si tratta di differenti fenomeni fisici. Un'altra caratteristica di tutti i programmi 3D con lens flare è la possibilità di generare un lieve anello opaco attorno alla luce. Quest'ultimo conferisce un'aspetto ancora più realistico alla scena, ma andrebbe riservato alle sorgenti di elevatissima luminosità (ad esempio i fari che illuminano un campo da calcio). L'ultimo aspetto che prendiamo in considerazione sono quei dischi multicolori, piuttosto trasparenti e sfocati, che si dipartono dalla luce per dirigersi in linea retta verso il centro dell'inquadratura, uno dopo l'altro. Ebbene, si tratta dei riflessi reciproci delle numerose lenti che nella realtà compongono un obiettivo fotografico. Gli obiettivi più costosi dispongono internamente di anelli assorbitori di luce e di vetri antiriflesso proprio per evitare questo effetto che, spesso indesiderato, finisce con il rovinare molti controluce. Addirittura in certe immagini (fotografie reali come pure rendering 3D) possiamo osservare che alcuni di questi dischi sono esagonali: questi non sono altro che i riflessi del diaframma dell'obiettivo su una lente interna. Nell'ambito della grafica 3D tali riflessi costituiscono una delle attrattive più spettacolari delle lens-flares, perché "saettano" attraverso lo schermo quando luce ed inquadratura si muovono. In Lightwave esiste anche la possibilità di simulare il raggio luminoso orizzontale causato dalle lenti cilindriche "anisomorfe", usate per le riprese in panavision.

In Real 3D è necessario l'impiego di due lens flare sovrapposte per ottentere questo effetto. Concludiamo questa scheda tecnica sulle lens-flare osservando che i grandi maestri della fotografia hanno sempre guardato con sospetto chi ha fatto un uso smodato di simili effetti ottici, specialmente se la loro presenza serviva a nascondere la mancanza di contenuti nelle immagini.

Effettivamente tale considerazione si può estendere anche al mondo della grafica 3D: quindi usate pure le lens flare se vi possono essere di aiuto nell'aumentare il realismo di una determinata ambientazione o quando, come nelle scene di carattere spaziale-fantascientifico, è richiesta un'inquadratura spettacolare e ad effetto, ma evitate di farne un uso sconsiderato in contesti inopportuni.

Sequenza di fotogrammi di un'animazione nella quale si genera un "getto" di particelle luminose all'interno di una stanza.Si osservi che le pareti sono illuminate dalle stesse particelle!

Regolazione della sorgente luminosa che farà da campione per le particelle "lens flares".

Configurazione del modo di rendering: si osservi in particolare il basso livello di luminosità.

Giochiamo con le lens flare

Ora vediamo un uso davvero insolito delle "lens-flare". Real 3D possiede un sistema di animazione particellare per il quale ogni oggetto può essere usato come particella. Dal momento che le stesse sorgenti luminose sono oggetti in tutto e per tutto, risiedendo nelle nostre gerarchie come le primitive geometriche, possiamo pensare di usare un discreto numero di "lampadine" come particelle, in modo da creare getti di scintille decisamente realistici! Infatti, in questo caso, le scintille emettono veramente una certa quantità di luce nei dintorni, ed illuminano gli oggetti al buio. Infatti la prima animazione che abbiamo realizzato consiste nella creazione di una "fontana" di scintille che si muove all'interno di una stanza buia. Grazie alle "lens flare" ogni scintilla viene rappresentata come una piccola e luminosa stella; allo stesso tempo l'algoritmo di ray-tracing si incarica di simulare l'illuminazione delle pareti della stanza per effetto delle scintille. Infatti l'animazione inizia con la stanza completamente buia: mentre le scintille escono dalla fontana ed aumentano di numero (come uscissero da un fuoco d'artificio), la stanza si illumina sempre di più, producendo un effetto finale davvero realistico - oltre che gradevole da vedere-.

Sorvoliamo velocemente sul metodo adottato per realizzare lo sciame di particelle: noi abbiamo usato la beta release della plug-in "Phenomena", ma i lettori possono usare il meno sofisticato metodo CREATION fornito assieme a Real 3D. Si osservi che ponendo un metodo DIRECTION (con tanto di linea-parametro) all'interno di CREATION, è possibile scegliere la direzione di emissione. Bene: ora vediamo come dev'essere la nostra particella luminosa. Creiamo una lampada puntiforme. Usiamo "Modify/properties/Light-ning attributes" e assicuriamoci che sia attivato "fade to infinity". Ora regoliamo a 4 il livello di luminosità. Sembra un valore davvero basso, ma si consideri che con uno sciame di decine di scintille come questa, la scena rischia già di diventare sovraesposta, a causa dei contributi luminosi che giustamente si sommano. Consigliamo inoltre di disattivare "cast-shadows" fra gli attributi della particella luminosa dato che, venendo replicata in decine di esemplari durante l'animazione, rischierebbe di rallentare troppo i tempi di rendering. Eventualmente assegnamo un colore alla scintilla, ma nell'esempio di queste pagine si è preferito lasciare il bianco di default dato che il colore della sorgente luminosa influenza anche il colore delle superfici illuminate. Costruita la stanza, ovvero un semplice cubo con l'attributo "hollow" (vuoto) attivo, assegnamole un colore blu petrolio. Ora apriamo la finestra di "rendering settings" e modifichiamo alcuni parametri fondamentali. Innanzitutto disattiviamo l'autoesposizione, perché il numero di sorgenti luminose durante l'animazione è variabile. Avendo disattivato quest'automatismo, diventa molto importante la scelta del coefficiente "brightness", che definisce l'esposizione dell'immagine. Minime variazioni di questo parametro possono riflettersi in scene troppo scure o troppo chiare. Noi abbiamo ottenuto un risultato soddisfacente con un valore molto basso, ovvero 4. Ovviamente è possibile usare scintille con valori di emissione inferiore, e brightness superiore, o viceversa: in sintesi dovete fare alcuni esperimenti per trovare il compromesso corretto (consigliamo di regolare l'esposizione a metà animazione, quando sono già presenti un po' di sorgenti luminose sulla scena). Anche il valore di luce ambientale è piuttosto basso, R=G=B=10 nel nostro esempio. Ovviamente non dimenticate di attivare una modalità di rendering almeno "shadowless" o "normal", perché nelle altre modalità non sono considerate sorgenti luminose all'infuori di quella posizionata nel punto di vista,

e si renderebbe vano tutto il lavoro fatto finora. Ora arriviamo al punto cruciale: come attivare l'effetto di "lens flare"? Premete il bottone "Post Effects" nella finestra di "rendering settings", poi scegliete "Lens Flare" nella lista di effetti disponibili (ovviamente gli effetti di post-processing sono disponibili solo dalla versione 3.0 di Real 3D). Premete "Edit" per modificare i parametri delle lens-flares. Fra i numerosi coefficienti che vi si presentano, modificate i seguenti: "center size =23" (la dimensione dell'alone attorno alla scintilla), "star size =48" (la dimensione della stella a 4 punte), "static =OFF" (perché la dimensione del "flare" dipenda anche alla potenza luminosa della lampada e dalla sua distanza). Tutto a posto: premete EXIT ed OK. Ora, eseguendo il rendering della scena, vedrete la stanza illuminata dalla scintille, e le stesse scintille appariranno come tante piccole lens flare. Nella sequenza rappresentata in queste pagine, abbiamo sfruttato anche il metodo HISTORY della plug-in "Phe-nomena" per far diminuire di intensità le scintille create da più di un secondo, fino a farle scomparire.
Nell'immagine di apertura di questo articolo potete osservare come si possano utilizzare le sorgenti luminose per simulare un'esplosione. Infatti abbiamo fatto ricorso all'animazione particellare come nell'esempio percedente, ma questa volta abiamo conferito una traiettoria radiale alle particelle-sorgenti luminose. Insieme alle venti "lens flare" si muovono anche parecchie particelle arancioni e gialle, ovvero semplici punti ("offset") con gli attributi "2d particles=ON" e "RT invisible=OFF". Si ricordi che per il rendering delle particelle "2d" è necessario attivare il modulo di post-processing "PPtrails", che va così ad aggiungersi a quello per le lens-flares (fate in modo che quest'ultimo sia in fondo nella lista, per ottenere effetti migliori). Osservando l'immagine del disco volante che viene colpito, si osserva l'aspetto caratteristico del nostro esperimento: ovvero lo scafo dell'astronave viene illuminato dalle scintille dell'esplosione. Ovviamente i due esempi di questo mese sono semplici esperimenti peraltro con poche particelle, ma speriamo che vi abbiano invogliato ad esplorare il mondo della grafica 3D (e delle lens flare nella fattispecie) senza farvi imbrigliare da regole e stereotipi, inventando ogni giorno qualcosa di nuovo.

Real 3.5 e Real 4.0

di Alessandro Tasora (tasora@galactica.it)

Prime notizie (non ufficiali) sulle prossime versioni di Real 3D.

E' noto che la versione 2.0 di Real 3D costituì una pietra miliare nel campo della grafica 3D, laddove per la prima volta venivano presentati concetti rivoluzionari come l'animazione particellare, gli scheletri, la cinematica inversa e la modellazione B-spline.
A distanza di alcuni anni si susseguirono versioni sempre più stabili e perfezionate, e si ricorda in particolar modo la v.2.45 che rendeva finalmente "operative" le superfici spline, dato che nella precedente release erano richiesti tempi di calcolo impressionanti. Con la 2.47 ci fu anche il porting verso la piattaforma Windows NT e Windows 3.11, la qual cosa non interruppe -e tantomeno rallentò- lo sviluppo per la piattaforma Amiga, che continua tuttora e che proseguirà in futuro, a dispetto dei pettegolezzi riguardo un possibile abbandono del nostro sistema operativo. La versione 3 (in realtà 3.11, diventata subito 3.3) è uscita meno di un anno fa, ma già si parla di versione 3.5. Quest'ultima dovrebbe costituire un significativo passo avanti in attesa della v.4; difatti la versione 3 non ha costituito un evento rivoluzionario come a suo tempo fu la versione 2.0, ma questo era nei piani della Realsoft, la quale da ben un anno sta incanalando le proprie energie principalmente nello sviluppo della release 4.0, che difatti costituirà un evento sensazionale. Tuttavia, per non far attendere troppo a lungo gli utenti attuali, è stata introdotta la presente versione 3, e a breve sarà rilasciata la 3.5 come aggiornamento. Se qualcuno pensa alla 3.5 come ad una release di ripiego, nell'attesa della 4.0, probabilmente non sa che le novità nel passaggio dalla 3.3 alla 3.5 sono rilevanti quanto quelle dell'upgrade dalla 2.47 alla 3.3
Infatti, benché non sia ancora stato divulgato il comunicato ufficiale, si parla di gestione di schede grafiche con acceleratori 3D. Infatti nella 3.5 ci sarà il preview 3D ombreggiato in tempo reale tramite librerie Open GL, via software o meglio ancora hardware, se si possiedono schede grafiche tipo MAtrox Millenium o le recenti S3 con chip Virge 3D. Purtroppo le librerie Open GL sono disponibili soltanto su sistema operativo Windows NT, quindi questa potenzialità verrà sfruttata soltanto dai possessori di PC o workstation Alpha. Tuttavia sarebbe auspicabile che in ambito Amiga prendesse piede l'iniziativa di Phase 5, la quale fornirà la prossima scheda Cybervision con librerie per la grafica 3D "retargettable", un po'come avviene per le Open GL sotto Silicon Graphics o Windows NT. Inoltre in tale scheda sarà presente proprio il chip "Virge 3D", uno dei migliori acceleratori 3D sul mercato, e questo fa sperare che a presto Real 3D implementi il supporto delle librerie di Phase 5 (e che qualcuno si decida a definirle come "standard" di riferimento per la gestione del 3D hw sotto Amiga, altrimenti non ci saranno incentivi per il loro supporto). Nella Release 3.5 ci sarà una gestione dei materiali più avanzata, che consentirà effetti davvero nuovi. Inoltre ci sarà un veloce e completo modulo di postprocessing delle particelle "2D", visto che quello attuale è poco più che un demo incompleto. Inoltre ci sarà un nuovo sistema per l'editing dei punti delle superfici (dato che si è sempre sentita la necessità di un sistema che "evidenziasse" meglio i vertici, ad esempio con quadratini colorati come in Imagine). A quanto dice la Activa (distributrice di Real per l'Inghilterra), la release 3.5 avrà un refresh delle b-spline in wireframe dalle 8 alle 10 volte più veloce! Passando alla 4.0 si deve premettere che si tratterà di una completa riscrittura del codice, e che l'architettura generale del programma conoscerà un radicale cambiamento. A quanto è dato di sapere, da indiscrezioni e voci di corridoio, la 4.0 gestirà le vere NURBS (da non confondere con le b-splines, le beta-splines o derivati, come fanno astutamente alcuni programmatori e pubblicitari), nonché lo standard IGES (il formato di interscambio dati più professionale per la progettazione 3D, di certo molto più potente ed utile del DXF). Inoltre disporrà di un motore di rendering totalmente nuovo, così come l'interfaccia sarà ricostruita da zero: probabilmente verrà usato un linguaggio tipo "small-talk" per la gestione di "finestre intelligenti", quindi addio Topaz 8! (Speriamo venga preso in considerazione l'uso di MUI per la piattaforma Amiga, dato che tale libreria possiede già molte delle funzioni che saranno richieste alla prossima interfaccia di Real). Alcune delle notizie più interessanti non possiamo rivelarle, quindi armatevi di pazienza ed aspettatevene delle belle...

Midi File con Bars&Pipes

Come realizzare file MIDI Standard da distribuire su Internet con il mitico Bars&Pipes Professional?

Date nomi esaurienti alle tracce strumentali, ed aggiungete due tracce vuote in fondo: una con il Copyright, la data e l'Autore, ed una con il Titolo completo.

Dai tubi alle autostrade

di ***Marco Milano***

Bars&Pipes Professional rimane, pur nello stato attuale (non sarà più migliorato, dopo la chiusura della Blue Ribbon Soundworks), il miglior Sequencer Amiga ed uno dei migliori al mondo. Pur avendo affiancato, per ragioni di lavoro, un Pentium 133 ai miei quattro Amiga (due 500, un 2000 ed un 4000), non ho trovato nel mondo Windows un Sequencer, nemmeno tra i più blasonati e costosi, che avesse l'immediatezza e la flessibilità d'uso di Bars&Pipes. Dunque realizzare i propri file MIDI con Amiga rimane la scelta migliore, ma nella situazione odierna bisogna prendere qualche precauzione: oggi che Internet costituisce il canale privilegiato di trasmissione dei dati nel mondo dei computer, si rende spesso necessario realizzare dei file MIDI da pubblicare sul Web, e che dunque pur essendo realizzati con Amiga devono poter essere scaricati ed utilizzati da tutti gli utenti della Rete, qualunque piattaforma utilizzino. In questo articolo vi daremo alcune indicazioni, dettate dall'esperienza, su come preparare i vostri file MIDI in modo da renderli accessibili a tutti, e soprattutto in modo da chiarire

subito che ne siete l'autore.
Infatti, spesso su Internet si prende e si usa quello che si trova senza dare il credito dovuto agli autori, e non sempre in malafede: noi ci troviamo spesso dinanzi a file di cui è impossibile sapere l'autore, e le più grandi librerie di file MIDI su Internet spesso mettono annunci in cui si chiede la paternità dei file da loro trovati, per essere direttamente autorizzati a distribuirli!

Riempite i campi "Title/Author" di Bars&Pipes, saranno trasferiti nel file MIDI. Anche Tonalità e Tempo, se inseriti nel "Master Parameters", saranno convertiti ed inseriti nel file MIDI risultante.

Come comporre

No, non è un corso di composizione: ognuno compone secondo la sua ispirazione! Stiamo parlando di come muoversi in fase di composizione per realizzare un brano facilmente esportabile. Innanzitutto, date dei nomi chiari alle varie tracce: ogni traccia dovrebbe avere il nome dello strumento utilizzato, più specifico possibile (ad esempio, Violino solista, Coro Ahh, Coro Ohh, Chitarra Nylon). Questo perché, pur con la diffusione ormai totale dello standard GM, è sempre meglio dare un'indicazione chiara a chi riprodurrà i vostri brani, anche perché i suoni con lo stesso nome NON SUONANO esattamente allo stesso modo su tutti gli Expander GM, ed avere un'idea delle vostre intenzioni aiuta molto.
Poi, tonalità e tempo: non c'é niente di più irritante di aprire la finestra di notazione di un file MIDI e trovarsi di fronte ad una serie infinita di alterazioni, tonnellate di bemolli come fossimo dal salumiere, pentagrammi irti di diesis come istrici, ecc.

Tutto questo è facilmente evitabile se inserite la tonalità delle varie parti del vostro brano nei "Master Parameters", la traccia speciale di Bars&Pipes che al momento del salvataggio in formato MIDI inserirà i relativi Meta-Eventi nel file MIDI Standard: selezionate da menu "Windows/Master Parameters", e nella riga "K & S/M" inserite la tonalità tramite la mini-tastiera che appare sotto il mouse.
Stesso discorso riguarda il tempo: se un brano è in 3/4 o in 5/8, inserite i corretti valori nei Master Parameters, nella riga "Time Sig" (o cambiate il 4/4 di default tramite la "Bacchetta Magica"), e chi aprirà il vostro file MIDI vedrà le righe delle battute sempre al posto giusto.

Un nome, una garanzia

Chiunque abbia passato giorni e notti per realizzare un brano vuole, se non riesce a guadagnarci qualcosa, almeno il riconoscimento della paternità del suo duro lavoro. Come fare a rendere "nostro" un file MIDI?
Innanzitutto utilizziamo le indicazioni sull'autore ed il titolo inseribili tramite Bars&Pipes, selezionando "Title/Author" dal menu "Song": se riempiamo correttamente questi campi, che il 90% degli utenti di Bars&Pipes dimentica di usare, abbiamo già fatto tanto.
Infatti, la maggior parte dei Player MIDI sulle varie piattaforme hardware utilizza i Meta-Eventi generati da questa indicazione per visualizzare Titolo ed Autore del brano mentre viene ascoltato. In questo modo, chi ascolta il vostro pezzo vedrà apparire il vostro nome nella finestra del Player MIDI.
Un discorso particolare va fatto per il sistema operativo del momento, Windows 95: il suo Player MIDI non mostra altro che il nome del file in riproduzione, ma tra le proprietà di ogni file MIDI vi sono due campi interessanti: "Copyright" e "Nome Sequenza": sarebbe bello far apparire qui il proprio nome ed il titolo del brano, no?
La cosa non è poi così immediata come dovrebbe essere: per inserire il proprio nome al posto giusto basta averlo messo nel campo "Author" in Bars&Pipes, come detto prima, mentre per inserire il titolo non basta avere riempito correttamente il campo "Title". Questo perché Windows 95 prende come nome del brano quello assegnato all'ultima traccia di esso!
Dunque la cosa migliore da fare è aggiungere una traccia vuota in fondo al brano, chiamandola con il titolo dello stesso. Siccome Bars&Pipes si apre di default con 16 tracce vuote, se non le avete usate tutte basterà cancellare le tracce in eccesso lasciandone una in fondo per il titolo. Già che ci siete, aggiungete o lasciate anche un'ulteriore traccia vuota subito sopra quella denominata con il titolo del brano, e chiamatela con il vostro nome, la data e l'indicazione di Copyright. Il perché ve lo spieghiamo qui sotto.

Contro i furbi

C'é poco da fare, ma quel poco facciamolo. Già l'avere inserito il nostro

nome nel campo "Author" ci ha messo al riparo da chi crede di poter rinominare un file ed utilizzarlo come se fosse suo, visto che non tutti sanno come modificare questo campo editando un file MIDI. Ma possiamo aggiungere un'ulteriore protezione se ripetiamo il nostro nome e l'indicazione di Copyright in una traccia vuota, come viene fatto spesso nei file di provenienza statunitense. Dunque inserite questi dati nella penultima traccia, e l'ultima usatela per il titolo, in modo da avere della Proprietà corrette sotto Win 95. Un ultimo metodo, ancora più sofisticato e sicuro, per una "paternità certa" dei vostri brani è inserire dei Meta-Eventi testuali direttamente nel file MIDI, ad esempio utilizzando gli eventi predisposti per le parole delle canzoni, ma questo non è realizzabile direttamente da Bars&Pipes, e lo spiegheremo in dettaglio in un'altra occasione.
In questo modo anche chi avesse rimosso il vostro nome dal campo "Author" e dalla penultima traccia, non sa che il vostro nome permane nascosto tra gli innumerevoli eventi MIDI, ed a meno di esaminare in esadecimale tutto il file non riuscirà a scoprirlo e cancellarlo. In questo modo potrete sempre dimostrare che quel file ora rinominato ed assegnato ad altro autore è in realtà di vostra produzione.

La conversione

Forse il momento più critico nella realizzazione di un file MIDI con B&PPro è la conversione: effettuata dal modulo "sMerFF", di cui solo la versione 3.2 è totalmente affidabile (la precedente fornita con Bars&Pipes Pro 2.0 era afflitta da pesanti bug), necessita di alcune spiegazioni.
Innanzitutto, se avete qualche Tool nel tubo di uscita delle tracce (dalla parte dei canali MIDI), dovete eliminarlo, perché sta processando i dati senza modificarli, e l'effetto sonoro che ascoltate non è quello che otterrete dal file MIDI, che mantiene i dati non processati.
Quello che dovete fare è rendere definitivi i cambiamenti apportati con i Tool in uscita: trascinate una copia di ogni Tool dalla traccia alla ToolPad della finestra principale, poi aprite le proprietà di ciascun Tool sulle tracce bicliccandolo, aprite le proprietà del Tool corrispondente nella ToolPad con "Shift-clic" e settatele allo stesso modo di quelle del Tool sulla traccia, dopodiché selezionate la traccia interessata e dal menu "Track" selezionate "Toolize".
Ora i cambiamenti che prima erano eseguiti "in uscita" dal Tool sulla traccia sono stati scritti permanentemente nei dati MIDI. Dunque potete rimuovere il Tool dalla traccia stessa selezionandolo e premendo "Del".
Dopo avere eseguito questa operazione per ciascun Tool, una parola va spesa per il Tool "Quick Patch": la maggioranza degli utenti di Bars&Pipes lo usano per cambiare con facilità e "al volo" i Patch MIDI corrispondenti ai vari suoni, ma attenzione: anche questa indicazione, fondamentale per una corretta esecuzione, non viene trascritta nel file MIDI. Per trascriverla dovete aprire Quick Patch bicliccandolo, e posizionandovi con il cursore di esecuzione nella prima battuta, cliccate nella finestra di Quick Patch su "Write to Track", che provvederà a scrivere permanentemente il numero di Program Change corrispondente al suono da voi selezionato nel file MIDI, in corrispondenza del cursore di esecuzione. Potete poi controllare l'avvenuta scrittura aprendo la finestra di notazione della traccia e selezionando "Program Change" dal menu "Show": dovreste vedere il numerino nella riga relativa ad esso, sotto la notazione. Fate questo per ogni traccia, e poi potrete eliminare anche i Tool "Quick Patch".
A questo punto vi chiederete: ed i

Tool in entrata?
Non ci interessano, perché la loro azione è già avvenuta in fase di registrazione ed è permanentemente scritta nei dati MIDI!
Finalmente potete passare alla conversione vera e propria: aprite "sMerFF", bicliccando sulla sua icona nella finestra "Accessories". Se non lo trovate, installatelo tramite il menu "Install" della finestra "Accessories" stessa.
Ora selezionate il tipo di Standard MIDI File, che a meno di esigenze specifiche deve essere "Format 1", quello che salva ogni traccia divisa dalle altre. Poi cliccate su "Save MIDI File", e dategli un nome significativo, ma che non superi gli otto caratteri. L'estensione ". MID" verrà aggiunta automaticamente.
Vi chiederete perché limitarsi ad otto caratteri: perché il vostro file potrebbe finire su una macchina "inferiore", che utilizza MS-DOS o Windows 3, che "vedono" solo i primi otto caratteri del nome di un file, ed inoltre anche alcuni programmi di "scaricamento file" da Internet potrebbero avere dei problemi o troncare brutalmente il nome del vostro file ad otto caratteri. Il nome completo sarà comunque presente, se lo avrete inserito nell'ultima traccia come vi abbiamo consigliato. Ora che avete il file MIDI pronto per essere spedito sulla Rete, potete mandarlo così com'è oppure comprimerlo, per occupare meno spazio e farlo scaricare più velocemente ai vostri potenziali ascoltatori. Comprimere un file midi "ZIPpandolo" può ridurne le dimensioni da un minimo di circa il 30% sino a oltre l'80%, a seconda della sequenza di dati che viene incontrata, con una media intorno al 70%.
Questo significa far perdere solo 1/3 del tempo e del denaro a chi intende scaricare le vostre creazioni da Internet, dunque capirete anche voi i vantaggi. L'unico svantaggio è che chi scarica i vostri file dovrà prima decomprimerli per poterli ascoltare, mentre se li scarica in formato MIDI non compresso potrà immediatamente gustarli (e molti Browser più avanzati fanno partire automaticamente il Player MIDI di Sistema quando scaricate un file MIDI non compresso!): a voi la scelta.

Conclusioni

Per questa volta può bastare: in una delle prossime occasioni vi spiegheremo in dettaglio come agire in esadecimale per personalizzare in modo molto sicuro i vostri file MIDI.
Ma già le indicazioni che vi abbiamo dato renderanno più "vostri", più facilmente scaricabili da Internet e riascoltabili "al meglio" su qualunque macchina le vostre creazioni diffuse nel mondo!

Calde vacanze? Fresco software!

Siete rimasti in città ? Siete spaparanzati sulla spiaggia? Beh, ovunque voi siate, qualsiasi cosa voi stiate facendo, Aminet lavora per voi e noi sfornando il solito paccone di software...

Host Contacted

Ecco qualche idea per il nuovo O. S.4.

di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

Rieccoci al consueto appuntamento con la "rete", pronti a sfogliare i nostri RECENT e scovare le migliori novità sfornate dai programmatori Amiga sparsi per il mondo. Nonostante l'estate sia oramai al culmine (mentre scriviamo è il 29 Luglio), Aminet non riposa e non va in vacanza ma, al contrario, continua incessantemente a distribuire le sue valanghe di byte e di bit. E noi, da bravi pescatori, tiriamo su le reti e scegliamo il meglio tra il software "pescato". A voi l'onere di giudicare quale di questi "pesci" vi aggrada di più e andarlo a ripescare sul nostro CD. Ricordatevi che le selezioni da noi fatte si trovano sia nella directory principale dell'archivio EARSAN che nella directory HOST-CONTACTED contenuta nella sezione RUBRICHE. Ma partiamo subito con questa fresca, fresca cernita. Ah, dimenticavamo... una piccola novità: l'articolo è ora suddiviso per tipologia di programma seguendo la classificazione usata su Aminet. Più facile di così...

IBrowse e la Mui adeguata al nuovo O. S.4.0

Business e comunicazione

Poche uscite per gli amanti della catalogazione e per chi possiede indirizzari fiume. Partiamo con **ABook** un "potente" (così lo dichiara il readme) database per indirizzi, con interfaccia MUI. La MUI, come potete notare, è diventata lo standard de facto nel campo delle librerie di interfaccie grafiche. I programmatori si basano sempre più su questa libreria in quanto permette di risparmiare ore ed ore di noiosa programmazione. **MegaBook** versione 3.1 è un'altro database per indirizzi e anche questo si propone come un programma potente ricco di opzioni e features.

Per quanto riguarda le patch, questo mese troviamo due file di aggiornamento e correzione per il programma **DosControl**. I due patch portano il programma dalla versione 6.0g alla versione 6.0h. Nel settore BBS e comunicazioni le uscite ci sono ma sono poco interessanti. Come al solito troviamo una manciata di file di supporto per i vari WEB Browser (AWEB, IBROWSE), script per software di gestione BBS e altri facezie. L'unica uscita segnalabile riguarda un programma di gestione E-Mail per sistemi AMITCP: **YAM** versione 1.3. Tutto stà nel vedere se questo programma (il cui archivio raggiunge una ragguardevole dimensione di 300 Kbyte) riesca a reggere il confronto con i suoi "super-colleghi" come VOODO o THOR. Agli internettisti l'ardua sentenza...

Giochi, grafica, documenti

Le prime due sezioni si trovano diametralmente opposte per quanto riguarda le uscite. La prima (quella dei giochi) sempre carica di novità e update, la seconda (grafica varia) povera sia per quanto riguarda le novità che per gli aggiornamenti. Insomma, gli amanti del painting, della conversione grafica, o del software 3D, hanno sempre vita difficile. Per chi vuole "anche leggere" la directory dei DOCS offre qualche file interessante. Ma vediamo con ordine queste tre sezioni.

Per i nostalgici dei mitici giochi per C64 o Spectrum troviamo una chicca; **Donkey Kong** per A1200 o A4000. Immaginatevi il gran vecchio scimmione sbracciarsi nella magnificenza dei 256 colori (o 128) colori! Ancora per quei nostalgici rispunta una vecchia (e riciclatissima) conoscenza: quella palla onnivora chiamata PACMAN in una nuova versione denominata **pucman** che è, come asserisce l'autore, "un quasi perfetto clone" del gioco originale. Strano, ma ci pare che tutti le imitazioni di PACMAN si sono presentate in questo modo... Sarà un caso? Sempre nei giochi troviamo alcune patch per giochi commerciali, qualche porting e qualche aggiornamento.

I nostri grafici possono consultare ben tre segnalazioni. La prima riguarda il puntuale aggiornamento dell'utility **CyberView** giunta alla versione 3.0a. Quelli del CyberGraphics team non stanno mai fermi e questo ci piace assai. La seconda novità è dedicata ai maniaci delle icone: **IconDeluxe** versione 2.0. Il programma possiede diverse caratteristiche interessanti, una buona compatibilità con le schede grafiche (e relative modalità a 8 bit), un interfaccia carina e ben congegnata e una maggiore solidità rispetto al diretto concorrente, Iconian, che soffre ancora di alcuni problemi. Attenzione perché questa versione è ShareWare (non registrata) e se non avete la chiave vi dovete sorbire un ABOUT lungo come la fame... La terza e ultima novità porta il nome di **ImageEngineer** versione 3.1, un prodotto interessante per la manipolazione delle immagini che, tramite una libreria denominata SuperView, può pilotare la quasi totalità delle schede grafiche.

Per quanto riguarda i documenti una sola uscita interessante: **Amiga Report 4.10**. Nessun commento e nessuna nota, solo una parola: indispensabile.

Musica, picture e utility

I musicofili possono stare tranquilli, su Aminet abbiamo trovato la solita valanga di moduli musicali (molti provenienti dall'amighista Polonia) e una ventina di file MIDI per i fortunati possessori di **YAMAHA DX7/DX7II/TX7**. Il settore musicale offre sempre news, moduli (anche troppi) e files di supporto. Ogni tanto compare anche qualche programma di editing o di playing per la gioia dei compositori e dei "rumoristi".

Nella sezione picture troviamo un paio di grabbittate di schermi workbench, due file MPEG (per i fortunati possessori di macchine strapotenti e straveloci), qualche nuovo Backdrop e qualche animazione. Per chi di voi possiede una scheda grafica veloce, un buon processore (almeno un 68040 a 30 mhz) puo provare a guardarsi le due animazioni MPEG usando l'ottimo programma PD chiamato XANIM (lo trovate sia su aminet sia sul secondo CD di Enigma, EARSAN1). Anche con le migliori configurazioni risulteranno decisamente scattose, ma comunque vedibili.

Le sezione delle utility, invece, offre diversi programmi e tool interessanti, più qualche gradito aggiornamento. E' il caso di **VMM**(acronimo di Virtual Memory Manager) versione 3.3a, che giunge a questo piccolo upgrade dopo quasi 6 mesi di "silenzio". Questo importante tool colma una delle grandi mancanze di AmigaOS: il supporto della Memoria Virtuale. VMM questo operazione la fa e la fa bene, garantendo stabilità, velocità e affidabilità. Quando si parla di memoria virtuale si parla anche di dischi fissi, e quando si parla di dischi fissi si parla di dati importanti o addirittura i vitali: i nostri! Questo tool usa in maniera molto "robusta" i nostri dischi fissi, creando file di dimensioni notevoli che soppiantano la RAM mancante. Basta che uno stupido programmino si pianti mentre accede alla RAM virtuale e addio nostri dati! L'autore di VMM lo sa e ha previsto alcune opzioni interessanti come la possibilità di utilizzare un'intera partizione per le operazioni di SWAP (é la soluzione migliore) unita alla gestione intelligente dei programmi che possono accedere o meno a questa memoria speciale. E' inutile dire che con un programma del genere bisogna possedere dischi fissi con velocità di trasferimento superiori al Mbyte per secondo. Sempre per restare in tema di patch e di programmi di supporto, segnaliamo l'uscita di programma interessante: **ModePro** versione 4.13 che si propone come diretto concorrenti di NewMode. I programmi di promozione si stanno diffondendo sempre più grazie alla presenza delle schede grafiche. Molti programmi (i più vecchi o mal congegnati) si rifiutano di accedere al display-database, rimanendo così ignari della presenza di risoluzioni superiori, schermi a più bitplane e altri vantaggi offerti da una scheda grafica. Tramite una di queste utility è possibile "forzare" taluni programmi ad usare i nuovi modi video (senza che essi se ne accorgano). E' il caso, per esempio, di Imagine versione 4.0 che, senza la presenza del chipset AGA, si rifiuta di aprire schermi più grandi e più profondi. Tramite ModePro possiamo forzare l'apertura del programma su uno schermo, per così dire, "più evoluto" in modo da godere dei vantaggi offerti dalle modalità chunky e dalla risoluzione superiore. Stesso discorso per LightWave, VistaPro e Scenery Animator. Anche molti giochi solo-AGA potrebbero essere patchati tramite queste utility. Attenzione alle incompatibilità e ai problemi dovuti a programmazione sporca o poco compatibile (vedi AMOS). Un interessante patchino per il workbench potrebbe essere **NoFillNoDraw**.

OnGo! è una delle novità di questo mese.

ModePRo è una buona alternativa a NewMode.

Questo tool elimina il bordo e il pattern attorno alle icone (rendendole simili a quelle di Windowze). Per ricorrere a questa interessante correzione, il programma fa uso di routine poco amichevoli soprattutto nei confronti del sistema operativo, minando la stabilità del sistema. Per cui, mente e occhi aperti!

Anche questo mese assistiamo alla fioritura delle toolbar simil-windowze 95: **StartButton** versione 4.00s e **OnGo** versione 2.1. E' strano vedere quanto i programmatori Amiga si prodighino a criticare ferocemente (e giustamente) un sistema operativo sostanzialmente nemico e poi perdano tempo ad imitarne alcune funzioni. A nostro avviso l'unico tool launcher che ha ragione di esistere e crescere è ToolManager (magari includendo anche TinyMeter e MinBar), soprattutto perché offre molte più caratteristiche interessanti unite ad un look completamente personalizzabile. E poi NeXTStep (da cui deriva l'idea di ToolManager) non "girava" su volgari PC.

ModePRo è una buona alternativa a NewMode.

Conclusioni di rito

Anche questo mese abbiamo finito. Ora siamo pronti a partire per le meritate vacanze. Nel frattempo Aminet continuerà con il suo incalzante ritmo di lavoro, portandoci nuovo software, news e altre godurie pronte per essere analizzate e scoperte il mese prossimo. Intanto cerchiamo di goderci queste calde vacanze lasciando a casa tutto ciò che riguarda il computer. Per il resto un sola frase: arrivederci a Ottobre!

Ultimo minuto: CyberAVI e QT

*di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)*

Poco prima di chiudere la rubrica "Host Contacted" ci siamo accorti di due programmi interessanti usciti di fresco! Noi li abbiamo presi, provati e poco prima di chiudere la rivista vi abbiamo scritto questo piccolo box. I programmi in questione si chiamano: **CyberAVI** e **QT**. Il primo è un programma dedicato ai possessori delle librerie denominate Cybergfx e, permette la lettura dei file in formato AVI. Per chi non lo sapesse il formato AVI è un sistema di codifica delle animazioni usato principalmente nei sistemi Windows (te pareva!). Il programma funziona abbastanza bene, anche se dà qualche probrema sporadico (sicuramente dovuto al fatto che è ancora una versione beta). CyberAvi è addirittura in grado di decodificare l'audio. In questo caso, per una codifica corretta si richiedono configurazioni hardware notevoli, altrimenti si avrà un effetto di un giradischi rallentato! Il programma sfrutta l'accesso ai dischi per cui, anche in presenza di file AVI di grosse dimensioni, la richiesta di memoria è bassa. Il programma apre uno schermo proprietario dove si hanno prestazioni migliori grazie anche al by-pass delle librerie standard del sistema operativo. Il secondo programma, invece, permette la lettura dei file in formato Quicktime. Sempre per i neofiti il Quicktime è un algoritmo di codifica delle animazioni nato sui MAC. Quewto formato ha tanti aspetti positivi, è veloce, è diffusissimo, supporta l'audio stereo ed è letto dalla maggior parte dei programmi di gestione di stream video (per esempio ADOBE PREMIERE).
Purtroppo anche questo formato è stato portato sotto Windows. QT (o CUTE come lo chiama l'autore), rispetto a CyberAVI, è più stabile, ma richiede una scheda grafica velocissima e un processore altrettanto veloce. Come CyberAVI, QT richiede le Cybergfx e una scheda compatibile. Sulla nostra configurazione (AMIGA 2000, 68040 a 30 Mhz, 24 MB di RAM e scheda grafica Picasso 2) i risultati sono stati scarsini; il video procede ad un massimo di 5 fotogrammi al secondo e l'audio è desincronizzato. Sul computer della redazione (che oltre ad essere un AMIGA 4000 possiede una stupenda Cybervision 64) i risultati sono stati buoni: video sincronizzato all'audio, fluido e ben definito. L'unico grosso difetto è che il programma accede al disco una volta sola: ciò significa che il file .MOV o .QT viene letto e memorizzato in un solo colpo. Questo comporta un enorme consumo di memoria (un video Quicktime di un minuto può superare i 30 MB) che spesso non è presente in maniera sufficiente. Nella prossima release speriamo di poter avere la possibilità di definire un buffer di lettura (come per altro fanno tutti i programmi della concorrenza).
In conclusione: belli ma con tante riserve (in attesa di future versioni)...